CONEXION
MANGA
EDITO POSTER
Nº 339
$35.00 MX
$3.75 USD
VAMPIRE DETECTIVE
MISTERIOS SANGRIENTOS
STUDIO KILLERS
LOS REYES VIRTUALES
D.GRAY-MAN HALLOW
LA CONTINUACIÓN DE UNA BATALLA ETERNA
facebook
ANDROID APP ON Google play
Available on the App Store
339
$35.00 MX / $3.75 USD
7 509997 006727 00339

CONEXIÓN MANGA

DIRECTORIO

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

NOZOMU RODRÍGUEZ
RAMKHO
EDDIE
IZZAKI
ZORRO DE SEDA
PAULINA OLVERA
HARU
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
SUNAKO YE-SEUL
ANGEL PRINCESS & GOJI
ARTHUR WOLF
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

KAREN MARTÍNEZ BURGOS
CAROLINA LÓPEZ MILLÁN
ANA LILIA REGALADO GARCÍA
DISEÑO GRÁFICO

AMADO HERNÁNDEZ AYALA
J. A. DÁVALOS Q.
CALIDAD DIGITAL

JORGE GALLO GARCÍA
CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.

ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO No. 896649

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

RECUERDA QUE PUEDES DISFRUTAR DE *CONEXIÓN MANGA* EN SU VERSIÓN DIGITAL.

ANDROID APP ON Google play | Available on the App Store

Diviértete y aprovecha todo el contenido multimedia, música, video e interactividad que sólo nuestra revista digital te ofrece. Un nuevo universo del anime y el manga te espera. ¡No te quedes fuera! Descarga nuestra aplicación en App Store y Google play.
Conexión Manga Digital, la nueva era animada al alcance de tu mano.

EDITORIAL

Ser discapacitado, en una sociedad cuyo medio ha sido diseñado "en su mayoría", por, y para satisfacer las necesidades de la persona promedio, es sin duda, un calvario para quienes, por diversas razones, tienen que sobrellevar el día a día de la mejor manera posible, a pesar de sus limitaciones físicas; situación que se agrava si la persona en cuestión, radica en uno de tantos países del llamado, "Tercer mundo", donde la atención y oportunidades en general, para quien sufre algún impedimento, son prácticamente nulas.

Ahora bien, imaginemos por un momento que la situación es más favorable, y el individuo en cuestión, tuvo la fortuna de radicar en una potencia económica y tecnológica, específicamente en Japón; ciertamente su situación daría un giro radical, ya que a diferencia de los países antes mencionados, (y algunas "economías emergentes" que conozco, "guiño, guiño").

Japón pone mucho empeño en permitir que sus habitantes con limitaciones físicas, puedan tener una mejor calidad de vida, ya que el gobierno destina una buena parte del presupuesto en desarrollar entornos e infraestructura adecuada, para que sus ciudadanos "en general" tengan una mejor calidad de vida, eso sin olvidar la arraigada cultura cívica que demuestra su población, otorgándole a las personas con discapacidades, el respeto y la atención que merecen, como individuos y miembros de la sociedad.

Ciertamente, un tema sumamente interesante para el público en general, mismo que nuestra amiga y corresponsal, **Sunako Ye-Seul**, se ha dado la tarea de investigar, a fin de mostrarnos cómo, con un poco de esfuerzo, el interés por sus ciudadanos, puede ser la mejor carta de presentación de un país.

RECUERDA QUE PUEDES DISFRUTAR ESTE MISMO NÚMERO EN SU VERSIÓN DIGITAL, ¡CON MATERIAL EXTRA EXCLUSIVO!

Diviértete y aprovecha todo el contenido multimedia, música, video e interactividad que sólo nuestra revista digital te ofrece. Un nuevo universo del anime y el manga te espera. ¡No te quedes fuera! Descarga nuestra aplicación en ***App Store*** y ***Google play***.

Conexión Manga Digital, la nueva era animada al alcance de tu mano.

CONTENIDO

PORTADA

50 | D. GRAY-MAN HALLOW

ANIME
08| KAMIWAZA WANDA
09| RILU RILU FAIRILU
10| SUSHI POLICE
12| KANOJO TO KANOJO NO NEKO: EVERYTHING FLOWS
14| HUNDRED
17| HONOBONO LOG

MANGA
22| KOBAYASHI-SAN CHI NO MAID DRAGON

REPORTAJES
01| PREVIEW
02| GENERACIÓN DIGITAL
04| PROYECTO INDIE
05| RECOMENDACIÓN DEL MES
06| COSPLAY MANIAC
18| CLÁSICOS INOLVIDABLES
20| MONSTRUOS DEL MANGA
54| JUNG YONG HWA
56| VAMPIRE DETECTIVE
58| MUV-LUV
60| STUDIO KILLER
62| EL DÍA A DÍA DE UNA ESPOSA GAIJIN
64| BUZÓN

SECCION BN
29| PARA INTERPRETAR EL MANGA
34| LA VERDAD DETRÁS DE...
38| CURIOSIDADES DEL SOL NACIENTE
42| MAKING OF
44| GALERIA DIBUJARTE SCHOOL

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM | CONEXIÓN MANGA OFICIAL | CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA No. 339. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. Impresa en VAJ Impresos. Poniente 140 No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco, C.P. 02300. Distribución en D.f. y Zona Conurbada Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C. Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F., Tel. 5591-1400 a través de Arredondo e hijos Distribuidora, S.A. de C.V. Iturbide No. 18-D, Col. Centro, Del. Cuauhtémoc, México, D.F. Distribución Foránea y Locales Cerrados por Intermex. Lucio Blanco No.435, Col. San Juan Tlihuaca, Del. Azcapotzalco, México, D.F. Impresa en México. Copyright © 2000.

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

GIRLISH NUMBER

CÓMO CONVERTIRSE EN SEIYUU Y NO MORIR EN EL INTENTO.

Por Nozomu Rodríguez

¡BUENAS NOTICIAS!, LA PUBLICACIÓN DE LA NUEVA NOVELA LIGERA DE WATARU WATARI YA ESTÁ EN MARCHA.

El primer capítulo de *Girlish Number*, se estrenó en el número de primavera de la revista *Dengeki G's Magazine*, de la editorial *ASCII Media Works*. Esta primera entrega estuvo acompañada de las geniales ilustraciones del extraordinario artista **QP:flapper**.

Pero eso no es todo, pues, junto con el anuncio del lanzamiento de la novela ligera, en enero de este año, también fue revelado que *Girlish Number* recibiría una adaptación inmediata al manga y al anime (aunque no se ha dicho exactamente cuándo). A pesar de que aún no se conoce el nombre del mangaka que realizará dicha adaptación, la expectación ha ido creciendo exponencialmente.

Tampoco se sabe todavía qué estudio realizará la animación, tampoco quién será el director que lleve esta aventura a la pantalla. Sin embargo, el 13 de marzo de este año, fueron anunciadas las actrices de voz encargadas de dar vida a las protagonistas de esta historia.

UN REPARTO JOVEN

La joven **Sayaka Senbongi** interpretará a la heroína, Chitose Karasuma, una tímida chica universitaria que sueña con convertirse (irónicamente) en seiyuu. En los papeles de apoyo, tendremos a **Yui Ishikawa** como la linda Koto Katakura y a la (no tan) novata, **Kaede Hondo** en el rol de Yae Kugayama. El único veterano entre el reparto de *Girlish Number* será **Kazuya Nakai**, de quien aún no se sabe qué papel interpretará. Pero, como ya nos tiene acostumbrados, de seguro hará un gran trabajo.

CAMINO A LA FAMA

Como ya habrás deducido, *Girlish number* trata acerca de una chica, llamada Chitose, quien entra a la universidad para convertirse en la siguiente estrella en la actuación de voz, mientras lucha con varias situaciones de la vida diaria, y convive con otras chicas que también buscan prepararse para trabajar en el glamuroso mundo del anime.

El proyecto aún es joven, sin embargo, todo parece indicar que ASCII Media Works quiere crear un nuevo fenómeno, similar a *The Idolm@ster*, con toda clase de contenidos. Como sea, ya estamos impacientes por ver a estas chicas en la pantalla. ¡No te la vayas a perder!

© ASCII Media Works

WORLD OF FINAL FANTASY

Por Ramkho

LA FRANQUICIA DE JUEGOS DE ROL MÁS FAMOSA, REGRESARÁ CON FUERZA ESTE AÑO, DÉJATE CAUTIVAR CON LA APARIENCIA CHIBI, DE ***WORLD OF FINAL FANTASY***.

La franquicia de juegos de rol más famosa, regresará con fuerza este año, déjate cautivar con la apariencia Chibi, de *World of Final Fantasy*

Los amantes del género JRPG están de fiesta, y no es para menos, con *Final Fantasy XV* a la vuelta de la esquina, y el remake de *Final Fantasy VII*. Son muchos los usuarios que suspiran por poder adentrarse nuevamente en el universo de esta saga. Sin embargo, no van a ser los únicos juegos vinculados a la franquicia que se dejarán ver este año.

RPG AL ESTILO KAWAII

World of Final Fantasy es una epopeya que, por lo que se ha visto hasta ahora, tiene pinta de ser una producción más cautivadora y profunda, de lo que pudiera suponerse de inicio, debido a su tierna apariencia. Lo primero a destacar, es que esta entrega pretende servir como "puerta de entrada para nuevos jugadores", un spin-off muy a la usanza de *Kingdom Hearts*, pero que a diferencia de este, se desmarca de todo lo aparecido hasta el momento en los casi 30 años de historia que posee esta saga.

© Square-Enix

NUEVA HISTORIA, HÉROES NUEVOS

Los protagonistas de esta aventura serán gemelos, -Reynn y Lann-, quienes buscarán sus memorias perdidas a través de *Grymoire*, un mundo nuevo donde se desarrollarán sus aventuras. Dicha pareja podrá ir entablando amistad con decenas de personajes, por lo que el juego estará repleto de misiones secundarias que realizar, lo que lo convierte en un título bastante "extensor y robador de vidas" (ustedes entienden).

Una de las claras intenciones de los creadores de esta gran "Chibi producción", será regresar, en cierta, forma a las raíces de la saga en la que esta inspirada, lo cual se traducirá en diversos aspectos importantes del gameplay. De igual forma, en la aventura podremos disfrutar de entornos, personajes y localizaciones clásicos de la saga. Vuelve el sistema de combate clásico *ATB (Active Time Battle)*, aunque se harán ajustes para que éste sea más moderno y acorde a los nuevos jugadores a los que se dirige. Podrás capturar, criar y enviar a luchar a las míticas (y clásicas) criaturas de este universo, desde las más adorables hasta las más feroces.

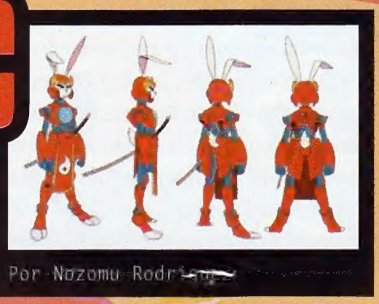
Sin embargo, puede que lo más novedoso que presentará esta obra en materia de juego, es la posibilidad de que los protagonistas cambien de tamaño (y forma) a voluntad, transformándose en una versión chibi de sí mismos. Por ejemplo, si nos hacemos pequeños, podremos desplazarnos en monturas (como Chocobos), mientras que si permanecemos en nuestra forma original, llevaremos a cuestas a las criaturas que nos encontremos. Planea tu estrategia usando un sinnúmero de opciones de personalización, ¡La victoria será tuya si eliges bien el tamaño, elemento y orden de los monstruos!

World of Final Fantasy, va a destacar por muchos motivos, entre ellos, el apartado visual siendo uno de esos títulos capaces de atraer tanto a los gamers más pequeños, como a los jugadores más nostálgicos (y maduritos), así como a amantes de la cultura japonesa en general. En el apartado sonoro, se introducirán temas clásicos de la saga, así como composiciones exclusivas de este título.

El juego estará disponible el 25 de octubre de este año. Puede que ahora mismo tenga menos *punch* que otros títulos, pero su encantadora ambientación, la posibilidad de reclutar y entrenar monstruos y el sistema de combate tradicional, lo conviertan en un nuevo y divertido titulo, que seguramente está destinado a convertirse en el siguiente clásico de la franquicia, tal y como en su momento, sucedió con *Kingdom Hearts*.

¿ALGUIEN RECUERDA UNA SERIE OCHENTERA EN LA QUE SALÍA UN CONEJO CON ARMADURA DE SAMURÁI? ¿NO? ENTONCES, CORRE A PREGUNTARLE A TU TÍO, ¡SÍ!, ÉSE, EL SOLTERÓN QUE SE CHUTÓ TODAS LAS CARICATURAS OCHENTERAS/NOVENTERAS, Y QUE INCLUSO, LAS TIENE GRABADAS EN VHS. ¡¿CÓMO QUE ÉL TAMPOCO SE ACUERDA?!... ¡ESTO ES RIDÍCULO!

SUPER TURBO ATOMIC NINJA RABBIT



Por Nozomu Rodr[illegible]

LA SERIE MÁS BUSCADA... ¿QUÉ JAMÁS EXISTIÓ?

Lo que sucede es que todo el internet anda vuelto loco con una serie llamada *Super Turbo Atomic Ninja Rabbit*, de la cual casi nada se sabe, excepto que fue transmitida entre finales de los 80's o principios de los 90's, producida por una tal empresa de animacion llamada *WTL Productions*, y que lo protagonizaba un grupo de animales antropomorfos, montados en vehículos "bien modernos", tipo los *Thundercats*.

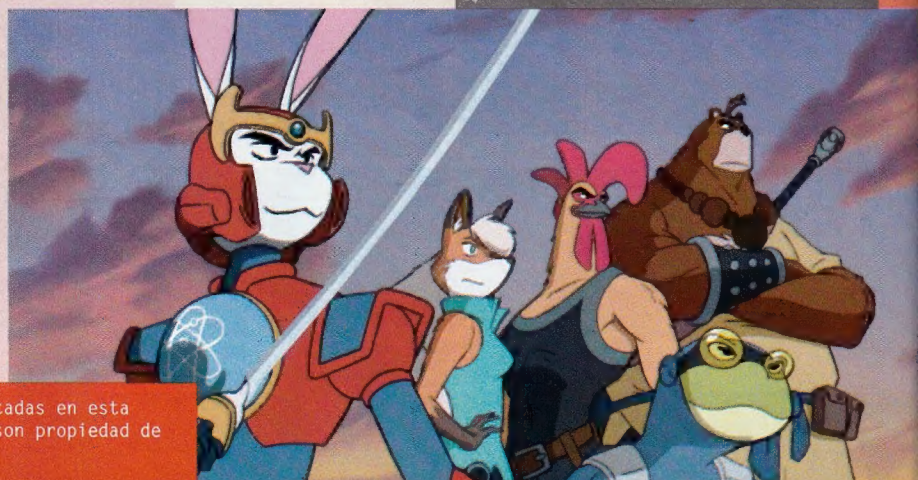
Hay quienes aseguran haberla visto; incluso hay fotos flotando por toda la web, de loncheras o edredones, con la imagen de este intrépido conejito. Pero, sin importar cuánto busques, lo único que encontrarás sobre este show, es un video con el opening en muy mal estado, rescatado del VHS de un buen samaritano.
Hasta hoy, el misterio continúa... ¿oh no?

¿LA BROMA DEL SIGLO?

¡Ya en serio!, todo este misterio alrededor de *Super Turbo Atomic Ninja Rabbit*, no es más que un proyecto (o una muy elaborada broma), orquestado por el animador estadounidense **Wes Louis**, quien fue capaz, junto con el grupo de artistas llamado, *The Line animation*, de crear un corto animado, con una calidad tal, que fue capaz de engañar a toda la internet durante más de un año.
Así es!, al no tener nada qué hacer, el buen Wes decidió poner a prueba sus dotes de animacion, rescatando los dibujos de sus libretas de la secundaria y se decidió a crear la intro de una supuesta serie animada, "retro", que terminó convirtiéndose en la broma del siglo. Junto a sus amigotes (es chiste, no se enojen); este chico se puso a inundar varios foros de páginas como *Reddit* y *4chan*, con posts sobre una serie que nunca existió. Él mismo grabó la canción del opening y, después de muchos meses de esfuerzo, subió la secuencia animada a *YouTube*.

Wes (cuando ya pudo dejar de reírse), reveló el truco y subió todo el proceso de creación de su animación a la página de *The Line*. Varios medios lo han entrevistado, algunos fans se han enojado y otros (como nuestro corrector de estilo) siguen creyendo que la serie existe en algún lugar del universo.

Habría sido genial si *Super Turbo Atomic Ninja Rabbit* hubiera existido, pero, ni modo. Cuando se le ha preguntado a Louis si alguna vez se lanzaría a hacer la serie completa, él simplemente ha respondido: "No, ¡qué flojera!". Así de cínico es este cuate. En fin, ésa es la historia del show más *cool* del planeta, el cual nunca existió.



Todas las imágenes y/o fotografías presentadas en esta nota son usadas para fines informativos y son propiedad de © Wes Louis/The Line Animation

LA MUERTE MUY ANIMADA

ESTA VEZ LES TRAEMOS NO UNA, SI NO TRES RECOMENDACIONES, QUE LOS HARÁN TENER OTRA PERSPECTIVA DE LA MUERTE (Y DE LA ANIMACIÓN WEB).

Recomendación Web
Por Eddie

DEATHIGNER (EL APRENDIZ DE LA MUERTE)

En este cortometraje animado, se nos presentan algunas formas de ver a la muerte para distintas culturas, más específico, en Egipto, China y en el mundo occidental. Básicamente podemos ver al principio, el lado más frío y cruel de esta transición, el ambiente oscuro y lúgubre nos da dicha impresión, sin embargo, llega un momento en donde el corto, da un pequeño giro en su trama y toda esa pesada atmósfera desaparece, mostrándonos la otra cara de la muerte.

La animacion es fluida y sencilla, al igual que los diseños, que en contraste podemos decir que son bastante llamativos, cumpliendo muy bien su objetivo de transmitir emotividad.

THE LADY AND THE REAPER (LA DAMA Y LA MUERTE)

Todo comienza con una atmosfera ya conocida, una mujer mayor y sola, aparentemente cercana al final de sus dias. La melancólica escena parece culminar con su transicion al más allá, donde la espera su antiguo amor. . . Sin embargo. el corto comienza poco a poco a perder dicha ambientacion para volverse más alocado. Mientras avanzamos, vemos una lucha (literalmente) entre la vida y la muerte, mientras todo se torna surrealista, cosa que no es mala, pues podemos ver una muy buena animacion CGI, con diseños divertidos y caricaturescos, que llaman mucho la atencion, sin duda disfrutarás un buen rato con este corto animado.

THE LIFE OF THE DEATH (LA VIDA DE LA MUERTE)

En este corto quería extenderme un poco más, ya que el tema nos da para reflexionar; es una producción de lo más emotiva que me ha tocado toparme en internet, en cuyo desarrollo, nos muestra cómo es que la vida inevitablemente tendrá que llegar a su fin, incluso para quien llegado cierto tiempo, deja de temerle, y "la abraza", dando el paso definitivo a esta transicion.

De entrada, podemos ver una bella animacion en 2D, fluida y sencilla, pero muy llamativa dada la ambientacion. El corto nos cuenta la historia de un espíritu de los bosques, el cual se encarga de ir por aquellos animales que han cumpido su ciclo de vida; su poder, al mismo tiempo pareciera una maldicion, pues todo lo que toca este espíritu perece, condenándolo a observar desde lejos a cada criatura.

Sin embargo, lo que mueve a este pequeño videoclip, es que nos va llevando de la mano en su desarrollo, llegando a un punto muy emotivo, el cual nos hace reflexionar sobre cómo es que cada ser en este planeta tiene que cumplir un ciclo; el corto no pone esto como algo triste, sino como una culminación, donde el individuo llega a aceptar que su tiempo ha llegado, y es hora de pasar a un nuevo ciclo, incluso si la misma muerte se "niega" a dar ese paso.

No podemos negar que la sociedad humana desde sus inicios, ha tenido cierta fascinación por darle un sentido al final de la vida. Culturas antiguas veneraban a la muerte dándole forma de deidad; en muchas de ellas se habla de una transición entre el mundo terrenal y el mundo espiritual. Y la animación es un medio perfecto para ilustrar tan interesante tema.

Cortesía: YouTube

ENJI NIGHT

COSPLAY DESDE EL CORAZÓN DE EUROPA

Por Nozomu Rodríguez

HOY TE VAMOS A PRESENTAR A UNA MUJER QUE TE VA A ROBAR EL CORAZÓN CON SU ENORME TALENTO PARA EL MILENARIO ARTE DEL COSPLAY. SU NOMBRE ARTÍSTICO ES ENJI NIGHT, Y ES UNA DIGNA REPRESENTANTE DE LA BELLEZA DE HUNGRÍA.

La guapa Enji se unió a la comunidad cosplayer en el año de 2009, y desde entonces, se ha dedicado a robar suspiros a donde quiera que va, no sólo por su extravagante belleza, sino también por su gran habilidad con el maquillaje y la destreza con la máquina de coser.

Así es, nuestra amiga, además de ser la poseedora de una cara de ángel, es una extraordinaria modista, ya que es capaz de convertir ordinarios trozos de tela en los más maravillosos disfraces y, con la ayuda de sombras, pinceles y lipstick, tiene la habilidad de transformarse de una chica normal... ¡en toda una heroína! Sus tutoriales de fabricación de disfraces y de maquillaje son escasos, pero sumamente valorados. Las pocas clases que ha dado sobre el arte de la transformación cuentan con millones de visitas y miles de *likes* en las redes sociales.

¿HEROÍNA O VILLANA?

Enji no esconde su gusto por los cómics de *DC*, eso lo podemos ver en los múltiples sets de fotos que tiene en sus perfiles de redes sociales en los que aparece vestida como la temible Harley Queen, la heroica Súper Chica o la enigmática Gatúbela.

Los videojuegos son otra de sus grandes pasiones y, a menudo, aparece vestida como Nidalee, de *League of Legends*, Chun-Li, de *Street Fighter* o, incluso como el bonachón y regordete Mario (aunque en una versión mucho más sensual).

Ya sea disfrazada de Nami de *One Piece*, o de Winnie Pooh, Enji siempre muestra una cara alegre y es feliz complaciendo a sus fans. En su natal Hungría es toda una celebridad, y con frecuencia, es invitada a las convenciones frikis. Sin embargo, también ha estado presente en eventos como la *Super Comic Convention*, de Londres.

Si eres un verdadero fanático del cosplay, Enji Night te puede pasar varios tips útiles para elaborar tus atuendos. Ahora que, si eso de disfrazarte no es lo tuyo, puedes seguirla en sus cuentas de *Twitter*, *Facebook*, *Instagram* y *DeviantArt*, las cuales actualiza con mucha frecuencia. ¡No le pierdas la pista!

Todas las imágenes y/o fotografías presentadas en esta nota son usadas para fines informativos y son propiedad de © Enji Night

Por Nozomu Rodríguez

KAMIWAZA WANDA

YA COMENZÓ LA NUEVA INVASIÓN

EL PASADO 23 DE ABRIL, UNA INVASIÓN DE MONSTRUITOS TOMÓ POR SORPRESA LAS PANTALLAS JAPONESAS, Y DESDE ENTONCES, LOS NIÑOS DE ESE PAÍS ESPERAN CON ANSIAS LAS MAÑANAS DE LOS SÁBADOS PARA VER SU NUEVO SHOW FAVORITO: *KAMIWAZA WANDA*.

Esta serie animada es producto de la unión entre la compañía juguetera *Takara Tomy* y la televisora japonesa *TBS*, bajo la dirección de la leyenda del anime, **Mitsuo Hashimoto** y, lo que sea de cada quien, luce bastante bien. ¡Vamos a descubrirla!

¡HAY QUE ATRAPAR A TODOS!

Nuestra historia se desarrolla en un universo en el que cada aspecto de la realidad está determinado por un programa de computadora. En él, unas tiernas criaturas, conocidas como "promin" mantienen funcionando dicho sistema a la perfección.

Sin embargo, un extraño virus ha comenzado a infectar a los promin y los ha convertido en versiones malvadas de sí mismos, llamadas "bugmin". La única manera de devolverlos a la normalidad es capturarlos por medio de una cámara fotográfica que los encierra en tarjetas especiales.

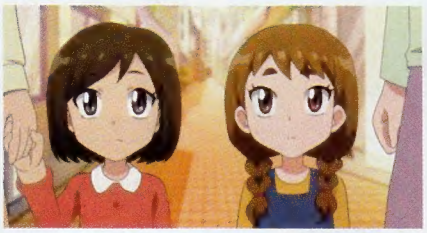
El poseedor de dicha cámara, un simpático perrito llamado Wanda, llega a la Tierra, después de que su planeta fuera congelado por los bugmin, con el fin de evitar que nuestro mundo sufra el mismo y trágico destino.

Suena como una tarea demasiado difícil para un perrito, ¿no? Pues no te preocupes, porque los hermanos Kamiya (Yui, de 6 años y Yuuto, de 11) y sus amigos, acompañarán al tierno Wanda en su búsqueda por capturar a todos los bugmin antes de que sea demasiado tarde.

¿OTRA VEZ ARROZ?

Si bien es cierto que, a simple vista, *Kamiwaza Wanda* no es la serie más original del mundo, y que parece ser una copia de todas las franquicias que acaban en "-mon", desde ahorita te podemos asegurar que se trata de un show bastante bueno y divertido.

La animación es brillante y alegre; los personajes son graciosos y originales, lo cual da la impresión de que se trata de una serie sólo para niños de 7 a 12 años. Sin embargo, basta con ver un solo episodio para quedarse picado. Lo feo es que *Kamiwaza Wanda* sólo dura 10 capítulos. Así que, ¿por qué no le das una oportunidad? ¡No te arrepentirás!



© Takara Tomy/TBS

RILU RILU FAIRILU

Por Izzaki

LA PUERTA A LA FANTASÍA

¡ESTA SERIE ES PARTE DE UNA FRANQUICIA CREADA POR *SANRIO* (AUTORIDAD EN CUANTO A COSAS CUTE JAPONESAS) Y *SEGA SAMMY HOLDINGS*. ASÍ QUE SI ESTABAS BUSCANDO UNA SERIE CON PERSONAJES TAN LINDOS QUE YA PIENSAS EN COMPRAR SU VERSIÓN PELUCHE Y UNA TRAMA DIVERTIDA Y LLENA DE FANTASÍA, *RILU RILU FAIRILU* TE SORPRENDERÁ. ¡VAMOS A CONOCERLO!

FICHA TÉCNICA

Anime: Shojo
Género: Fantasia
Idea Original: Sanrio
Director: Sakura Gojo
Diseño de personajes: Jinshichi Yamaguchi
Música: Kiichi Tsurusaki/ Ryuichi Iwasaki/ Ken Ikesaki
Estudio: Studio DEEN
Episodios: 12

SEIYUUS:

Lip: Yumiri Hanamori
Sumire: Rina Hidaka
Himawari: Aya Uchiha
Rose: Aina Kusuda
Nozomi Hanamura: Natsuki Hanae

LEYENDAS

Las hadas son seres que no pueden faltar dentro de las historias de fantasía, y, aunque la mayoría creen que sólo se trata de mitos, Nozomi Hanamura sabe que sí existen. Ayudado por un libro que le dejó su abuela, el chico se entera de la presencia de los Fairilu, que viven en un mundo mágico al que los humanos sólo pueden acceder a través de una puerta especial.

Esperanzado, Nozomi, que posee la pequeña puerta y una llave, está listo para ver por sí mismo el mundo de *Little Fairilu*... sin embargo algo falla.

SEMILLAS DE MAGIA

En tanto, en la colorida tierra de Little Fairilu, los seres con más poder que ahí habitan son Fairilu Gor y Fairilu Marge. Deciden lanzar semillas fairilu que espercen por todo su mundo. Los granos caen en flores, hongos, en el mar, en las plantas y en los insectos, generando diferentes tipos de pequeños (y adorables) seres Fairilu.

Todos han nacido, pero un tulipán permanece cerrado. Dentro se encuentra Lip, una fairilu que no ha encontrado la fuerza para salir al mundo. Entonces Nozomi, que por fin ha logrado contactarse con este mágico mundo, la anima con su voz. La pequeña Lip se esfuerza y al fin emerge de la flor que la resguardaba.

ESCUELA DE HADAS

No porque se trate de un mundo mágico sus habitantes se libran de ir a la escuela, por lo que todos los nuevos fairilu se reúnen para aprender de su mundo y hacer nuevos amigos. Ahí Lip conoce a Himawari, Sumire y la presuntuosa Rose, compañeras nacidas de flores, igual que ella.

La primera lección es aprender a volar, y, aunque con dificultades, todos lo logran, menos Lip, que al parecer va un poco más lento que sus compañeros, aunque con ayuda de Himawari y Sumire, finalmente se eleva por los aires.

¡S.O.S!... ¡PERRITO PERDIDO!

Cada una de las chicas-fairilu tiene su casa, decorada muy acorde a su color y personalidad. Lip, Sumire y Himawari conocen cada uno de los hogares de sus compañeras. La última es la casa de Lip, y cuando ella quiere mostrarle su perrito Pon, a sus amigas, pero... ¡éste ha desaparecido!

Angustiada, Lip busca por todos lados al animalito; sus amigas se ofrecen a encontrarlo, aunque sin éxito. Ella descubre una pequeña puerta detrás de su cama y entra, llegando al final de un túnel donde al fin, se encuentra con su querido Pon.

ESFORZARSE PARA CRECER

La nueva lección en la escuela es que los pequeños fairilu, aprendan a controlar su magia usando las llaves que les fueron entregadas. En un primer ejercicio, los chicos tienen que aparecer un objeto que les guste, por supuesto, usando sus llaves y pequeñas puertas. Una vez más todos lo logran menos Lip, que aun con los ánimos que Nozomi le manda desde el mundo humano, no logra más que aparecer una simple voluta de humo. Triste por el fracaso se siente muy mal, y Rose, que la considera su rival en todo, incluso aparece un perrito.

Decepcionada, Lip intenta con todas sus fuerzas, materializando una especie de mecha formado por lápices y una goma. Asustados todos huyen de esta abominación, que sólo logran vencer combinando los poderes de Sumire y Himawari. Al final todo, incluso la desastroza pero suertuda Lip, obtienen puntos.

UN HADA DE VERDAD

La misión de los fairilu es encontrar una puerta especial que, además de conectar con el mundo humano, los convertirá al fin en hadas de verdad, es lo que les dicen Marge y Gor Fairilu. Entusiasmados aunque temerosos, los chicos aceptan el reto. ¿Logrará Lip encontrarse cara a cara con Nozomi?

DULCE Y TIERNO

Así es *Rilu Rilu Fairilu*, donde entre puertas mágicas, encontramos mucho de amistad y aventura. Si tienes debilidad por los diseños lindos y los colores pastel, o si eres fan de Sanrio, amarás esta serie.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza te acompañe!

NO CABE DUDA QUE EL SUSHI ES UN SÍMBOLO DE JAPÓN A NIVEL MUNDIAL Y QUE SE COME EN MUCHOS PAÍSES, INCLUYENDO MÉXICO, DONDE LE PONEMOS DESDE CHILE HASTA MANGO, HACIÉNDOLO MÁS MEXICANO. PERO ¿QUÉ PENSARÁN LOS JAPONESES DE ESTO? TAL VEZ A ALGUNOS NO LES GUSTE Y PARA DEFENDER EL SABOR TRADICIONAL DEL AUTÉNTICO DE UNO DE SUS PLATILLOS TÍPICOS, FUE CREADA LA *SUSHI POLICE* ¿EXTRANO? ¡ESTO APENAS COMIENZA!

SUSHI POLICE

PROTEGIENDO LA COMIDA JAPONESA CON TODO EL PESO DE LA LEY

Por Izzaki

SUSHI ILEGAL

En un restaurante de Los Ángeles, una pareja disfruta de este singular platillo; es una velada romántica en la que incluso se hace una propuesta de matrimonio, pero entonces el idilio es interrumpido por una cabeza que sorpresivamente cae a la mesa, riéndose y aterrando a los presentes.

Pero no se trata de una historia de terror, sino más bien de un caso policiaco, donde la *Sushi Police*, integrada por Honda, un hombre gordo que no perdonará a quien elabore sushi no auténtico; Suzuki, el clásico japonés delgado y servicial, y Kawasaki, un robot defectuoso que funciona a base de salsa de soya, están a la caza de restaurantes donde no se prepare dicha comida como marcan la receta original.

TRAS EL GRITO DE AUXILIO

Honda escucha el llamado de auxilio del sushi, siendo alterado con carne de cocodrilo. Rápido la Sushi Police irrumpe en el restaurante donde cena románticamente una pareja, terminando con la velada y ganándose el odio de todos los que quieren hacerlo a su manera.

La Sushi Police tiene en la mira a los extranjeros, que quieren experimentar usando todo tipo de ingredientes . Los delincuentes culinarios en turno son un par de franceses que hacen sushi de plátano y nutella. Después de una pelea de esgrima y liberar arroz tailandés que está como rehén, los franceses quedan derrotados y su establecimiento destruído por la siempre justa. . . ¡Sushi Police!

MÉXICO VS SUSHI POLICE

No podía faltar la parodia extraña sobre nuestro país en esta serie, donde todo extranjero que le pone su toque particular a esta comida, entrando a la lista negra.

Una fiesta de cumpleaños se organiza en un restaurante mexicano, pero pronto la celebración es arruinada por Honda, Suzuki y Kawasaki, que, a punta de balazos de wasabi, le dejan claro a los mexicanos que al sushi no se le agregan fresas ni chile. Aunque creen que se salen con la suya, los japoneses no pueden escapar de la temida "maldición de Moctezuma", literalmente. Claro que esto no los detendrá pues una misión importante se aproxima y los restaurantes de sushi no auténtico abundan, dirigidos por toda clase de personas desorientadas que no tienen idea de cómo es la receta tradicional.

BASADO EN HECHOS REALES

Algo curioso es que esta serie está basada en parte en una iniciativa que el gobierno lanzó en 2006, para autentificar a los restaurantes de comida japonesa fuera del país y asegurarse que servían buen menú nipón.

EXTRAÑO POR DONDE LO VEAS

Lo primero que deja esta serie es una sensación de "¿qué acabo de ver?", pero los capítulos son muy cortos, lo que la hace amena, y las parodias de los estereotipos japoneses, si bien no siempre logran hacer reír, si perturban bastante y hasta de cierto modo te lleva a entender la forma en que los japoneses ven a los extranjeros. En definitiva, una serie de fuera de lo común, tanto en trama como en animación, pero vale la pena verla simplemente por salir un poco de lo que estamos acostumbrados y darnos cuenta de lo variado que puede llegar a ser el mundo del anime. Después de ver *Sushi Police*, seguro se te antojará este platillo, pero ya no lo verás igual

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

©Tatsushi Momen/Koo-ki/2016

FICHA TÉCNICA

Anime: Seinen
Género: Comedia, parodia, policiaco
Idea Original: Tatsushi Momen
Director: Tatsushi Momen
Música: Yasutaka Nakata
Estudio: Koo-ki
Episodios: 12

SEIYUUS:

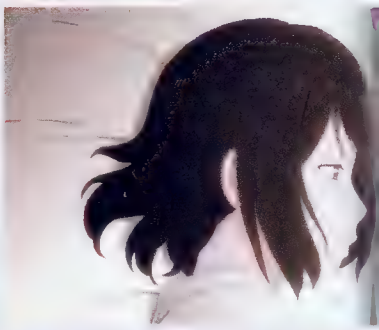
Honda: Akita Yamashita
Suzuki: Ifmasaca
Kawasaki: Hiromitsu Okamoto
Sarah: Yumi Kikuchi

KANOJO TO KANOJO NO NEKO: EVERYTHING FLOWS

EL MÁS PURO AMOR QUE PODRÍAMOS RECIBIR

TODOS HEMOS TENIDO UN PEQUEÑO AMIGO QUE NOS ESCUCHÓ CUANDO MÁS LO NECESITAMOS, O QUE NOS ACOMPAÑÓ EN ALGUNOS MOMENTOS DE SOLEDAD. ESOS SIMPÁTICOS SERES VIVOS HAN SIDO NUESTROS MEJORES AMIGOS, LOS HEMOS CUIDADO Y AMADO COMO MIEMBROS DE NUESTRA FAMILIA, PUES TIENEN UN LUGAR ESPECIAL EN NUESTRO CORAZÓN.

Esta vez, les hablaremos de una serie de cuatro pequeños OVAS, donde podremos explorar esas emociones que detonan las vivencias con aquellos amigos llamados "mascotas". En cuatro capítulos, el genio Makoto Shinkai y el director Kazuya Sakamoto, nos llevará por aquellos momentos donde sólo un animal podría habernos acompañado.



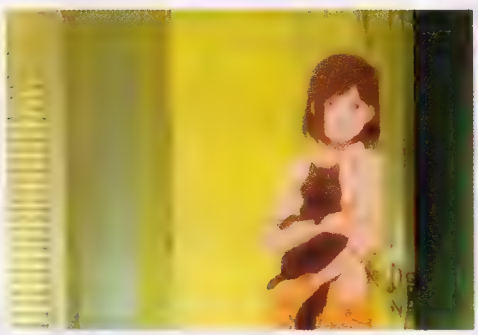
UNA CHICA TRISTE Y UN GATO ENTUSIASTA

Kanojo to Kanojo no Neko: Everything Flows, es la precuela del cortometraje *Kanojo to Kanojo no Neko* (casi homónimo), y cuenta la historia de una chica llamada Miyuki y su gato, Daru. Miyuki es recién graduada de la universidad que decide dejar el nido para vivir por su cuenta. En primera instancia, viviría con su mejor amiga, pero ésta se casa y tiene que continuar sola.

Daru es quien nos contará toda la historia y el sentir que Miyuki le provoca. El mundo es visto a través de los ojos de un gato: aunque podría ser más simple, lo que Daru ve por la ventana y lo que observa de su dueña, es complejo pero paradójicamente muy humano. A veces el mundo suele ser cruel y bastante frío, pero si cuentas con amor y compañía, las cosas no son tan duras.

Daru observa el pesado duelo de Miyuki tras la muerte de su padre: la madre de Miyuki cree que su falta de ánimo es gracias a su soledad, así que le regala un pequeño y tierno gato negro, pero Miyuki, que es aquí una pequeña niña, no concibe que un felino pueda generar empatía. Tras un penoso intento de abandono, Miyuki se da cuenta que ese peludo obsequio le ha traído compañía y de extra, una ¡mejor amiga!

En el transcurso de los capítulos, Daru envejece, así como las ganas de vivir de Miyuki se van desvaneciendo. Daru se da cuenta que ya no es lo suficientemente ágil ni fuerte para cuidar de una Miyuki bastante destruida, pero ¿qué podría hacer un felino viejo para ayudar a su dueña para salir de una triste y profunda depresión? Saltar sobre el teléfono y picar los botones para llamar a la madre, quizá pueda regresarle la vida a su ama. Daru puede, por fin, oír la risa vehemente y alegre de la Miyuki que siempre ha amado. La felicidad y el movimiento puede llegar. Poco a poco, todo fluye, los ciclos continúan y la vida sigue, ahora con un poco más de luz en el camino.



UNA HISTORIA LLENA DE SENTIMIENTOS

A pesar de ser tan sólo cuatro capítulos de ocho minutos cada uno, este anime nos hace reflexionar grandes cosas y cuestionamos otras tantas: ¿cómo es posible que podamos sentir tanta afinidad por una mascota y sentirnos tan humanos a través de un "no humano"? También está la soledad, el duelo y la depresión, cosas que todos, en algún momento, hemos vivido y que en estas OVAS tienen un peso importante. La intención está bien cumplida: la identificación con el espectador.

La brevedad lejos de afectar, parece que juega muy a favor, pues no creo que hubiese forma de alargar o acortar el mensaje de la obra: todo fluye. Es un anime verdaderamente hermoso, además de ser un proyecto independiente, merece totalmente que le den un vistazo, sobre todo si también tienes un mejor amigo como mascota.

FICHA TÉCNICA

Título: Kanojo to Kanojo no Neko: Everything Flows
Título alternativo: She and Her Cat -Everything Flows-
Género: Vida diaria
Director: Kazuya Sakamoto
Idea Original: Makoto Shinkai.
Guión: Naruki Nagakawa
Tema Musica por: TO-MAS SOUNDSIGHT FLUORESCENT FOREST
Emisión: Marzo 4 2016 – Marzo 25 2016
Capítulos: 4

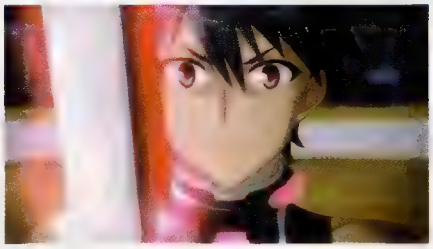
SEIYUUS

Kana Hanazawa: Miyu
Shintarō Asanuma: Daru
Akiko Hiramatsu: Miyu's Mother
Sayuri Yahagi: Tomoka

ACCIÓN, ARMAS Y CHICAS EN TRAJES AJUSTADOS, ENFRENTANDO PELIGROS DESCONOCIDOS, ES ALGO DE LO QUE ENCONTRAREMOS EN HUNDRED, UNA SERIE BASADA EN LA NOVELA LIGERA DE JUN MISAKI Y NEKOSUKE OKUMA, QUE PODEMOS DISFRUTAR EN SU VERSIÓN ANIMADA. ¡CONOZCAMOS MÁS DE ELLA!

HUNDRED

EL ARMA PARA SALVAR LA TIERRA



EL CHICO CELEBRIDAD

Hayato Kisaragi, ha decidido integrarse a los Slayers, aquellos que pueden hacer frente a los Savage, que son una enorme amenaza para la humanidad. Su entrenamiento comenzará en Little Garden, un portaaviones que es similar a una ciudad flotante.

Hayato no es un chico cualquiera, pues tiene el porcentaje más alto, conocido, de compatibilidad con Hundred, el arma con que la humanidad enfrenta a los Savage. Dos chicas lo esperan emocionadas en el aeropuerto, pero él, que no quiere armar ningún escándalo con su llegada, prefiere esconderse e instalarse por su cuenta.

DUELO CON LA PRESIDENTA

Luego, un tipo de apariencia algo femenina y de nombre Emil Crossford, se pega como chicle a Hayato. Juntos se dirigen a la ceremonia de bienvenida, encabezada por Claire Harvey, una chica perfecta en todos los sentidos, que es presidenta del Consejo Estudiantil, y capitana de Little Garden.

Todo trascurre normalmente hasta que dos chicas llegan tarde a la ceremonia, y Claire, que no tolera la indisciplina, las expulsa. Hayato se siente culpable, pues llegaron tarde por esperarlo en el aeropuerto, así que decide interceder, pero termina comprometido a un duelo con Claire.

LOS CIEN ARMAMENTOS

Por alguna razón, Emil está muy confiado de que Hayato ganará el duelo aunque nunca ha usado un Hundred. Lo lleva con Charlotte Dimandias, una científica que parece una niña pequeña, para que le explique todo sobre la novedosa arma en la forma de un pequeño cristal que toma diferente forma según quien la use. Hayato y Emil practican antes del duelo; Hayato ve por primera vez la suya, con forma de una espada.

EL DUELO

Hayato al fin está listo. Todos lo observan, enfrentará a la chica más talentosa de la escuela; la pelea es intensa. Hayato tiene más habilidad de lo que ella esperaba y la pone en aprietos varias veces, pero la experimentada chica no se rinde y descarga todo su poder contra su oponente, que pierde, a pesar de haber usado un armamento completo y ataques avanzados, gracias, en parte, a Emil, que lo guiaba por medio de unos audífonos. La presidenta reconoce el enorme poder de Hayato (por quien siente ahora gran interés) y decide dar marcha atrás y no correr a nadie.

UNA CITA ¿YAOI?

Resulta que hay un día libre y Emil le propone a Hayato que salgan. A él se le hace muy raro tener una especie de cita con otro chico, pero acepta. Se une más tarde Karen, la hermana de Hayato, que normalmente está en el hospital por su frágil salud, pero ahora ha conseguido permiso de salir. Ella sospecha que Emil quiere seducir a su hermano y le advierte que no intente nada.

Después, se unen Claire y las chicas del Consejo Estudiantil Erica Candle y Liddy Steinberg, pero no porque quieran divertirse sino porque buscan que Hayato se una a las Selecciones, un distinguido grupo de Slayers que enfrenta a los Savage. La amenaza está cerca y la primera pelea del chico podría ser muy pronto.

Emil también quiere ir, pero las chicas lo desprecian diciéndole que no tiene nivel para pelear. Él quiere demostrarles lo contrario retando a duelo a la Liddy, la vicepresidenta. Los ánimos se calientan pero el duelo no se concreta.

LA PRIMERA PELEA

Tres Savage invaden la isla Zwei, y la presidenta, junto a Liddy y Erica, quienes insisten en ir solas, porque Emil y Hayato no tienen experiencia en el campo de batalla, pero finalmente las convencen y van a la batalla.

Las chicas del Consejo Estudiantil han derrotado a muchos Savage y no quieren quedar mal ante sus inesperados acompañantes, aunque terminan necesitando de su ayuda. Claire queda sin energía en pleno combate y Hayato tiene que rescatarla, y sin querer acaba tocándola donde no debe y ella le reclama porque le roba sus primeras veces. Pero no hay tiempo de centrarnos en el fan service, pues hay un Savage al que vencer.

EL SECRETO DE EMIL

Por su parte, él enfrenta al Savage pero éste lo alcanza con una de sus filosas extremidades, entonces, al romperse su traje, se revela ¡que no es Emil sino Emilia!, y que Hayato ya la conocía, pues la salvó de niña en otro ataque de Savage.

Aún impresionado de volverse a encontrar con Emilia, Hayato se impresiona aún más cuando la chica lo besa y le confiesa que ambos están infectados con el virus Savage, y de ahí que sean tan lentosos con el Hundred. Claire llega justo en ese momento y los ve en una situación comprometedora; él, queriendo huir, se tropieza y cae sobre la presidenta, besándola sin querer, despertando los celos de Emilia.

EN CONCLUSIÓN

A pesar de que *Hundred* es de esas series que sentimos que ya hemos visto muchas veces, tiene sus toques de originalidad y es entretenida, una buena mezcla entre ciencia ficción y comedia, con batallas intensas y algo de fan-service, que sin duda te hará pasar un buen rato.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

FICHA TÉCNICA

Anime: Shonen
Género: Acción, sobrenatural comedia, harem, ecchi
Idea Original: Jun Misaki/ Nekosuke Okuma
Director: Tomoki Kobayashi
Diseño de personajes: Norie Tanaka
Música: Shuhei Naruse
Estudio: Production IMS
Episodios: 12

SEIYUUS:

Hayato Kisaragi: Toshiki Hasegawa
Karen Kisaragi: Kaya Okuno
Emil Crossford: Rumi Ookubo
Claire Harvey: M.A.O
Liddy Steinberg: Rina Kinugawa
Erica Candle: Yui Makino
Charlotthe Dimandias: Yui Horie
Meimei: Ayaka Imamura

© Jun Misaki/Nekosuke Okuma/Production IMS/2016

HONOBONO LOG

UN ÁLBUM DE PEQUEÑOS DETALLES

Por Nozomu Rodríguez

HOY VAMOS A TOMARNOS UN PEQUEÑO DESCANSO PARA HOJEAR UN ÁLBUM LLENO DE ROMÁNTICOS RECUERDOS. SE TRATA DE ***HONOBONO LOG***, LA ADAPTACIÓN AL ANIME DE LOS LIBROS DE ILUSTRACIONES DE LA ARTISTA **NAKA FUKAMACHI**, LOS CUALES HAN PUESTO A SUSPIRAR AL MUNDO ENTERO DESDE SU PUBLICACION EN 2014.

Los 10 episodios de la serie animada de *Honobono Log* (producidos por el estudio *Fanworks* y dirigidos por **Kumi Matsui**) se transmitieron a través de la cadena *NHK* entre los días 7 y 18 del mes de junio de 2016, después de todo, cada uno de ellos no dura más que dos minutos.

¡AMORCITO, CORAZÓN!

Al igual que los libros que la inspiraron, la serie animada de *Honobono Log*, nos cuenta historias de amor, pero no creas que se trata de relatos trágicos, intensos o desgarradores. ¡No!, este enternecedor anime se centra en esos pequeños detalles que le dan sabor a una relación y que todos los que han compartido su vida con alguien, conocen a la perfección.

Honobono Log no tiene un protagonista en particular, sino que cuenta episodios de la vida diaria de varias parejas y familias jóvenes. Desde una pequeña discusión por saber quién se comió el flan de quién, hasta la ansiedad que sufre una chica que no puede dormir, hasta que su novio la llame por teléfono, "para darle las buenas noches", pasando por las travesuras de una tierna niña de seis años, que pone de cabeza a sus papás con sus ocurrencias; esta serie retrata a la perfección, las situaciones que hacen del amor, un sentimiento tan peculiar.

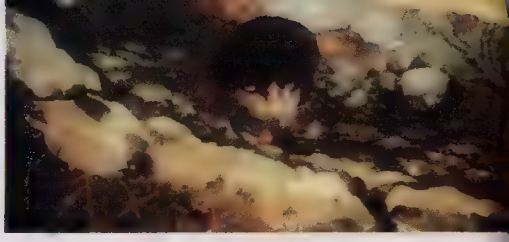
SÓLO PARA ENAMORADOS

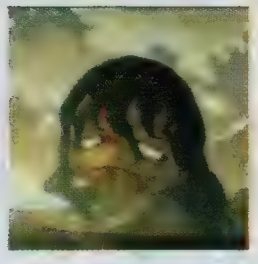
El estilo de la animación es idéntico al dibujo de los libros, es decir, ¡bellísimo!, a pesar de su simpleza. Por otro lado, la actuación de voz, realizada en su totalidad sólo por dos seiyuus (**Asami Seto** y **Miyu Irino**), ¡es magistral!

Si lo tuyo no son las historias melosas y tiernas (o alguien te acaba de romper el corazón), tal vez éste no sea el anime indicado para ti. Sin embargo, si éste no es tu caso, te podemos asegurar que cada uno de los 10 capítulos de esta serie harán que te derritas de amor.

Ya puedes ir considerando a *Honobono Log*, como una de nuestras recomendaciones. Ya verás cómo te enamoras de estas tiernas historias.

© Naka Fukamachi/
Fanworks/NHK

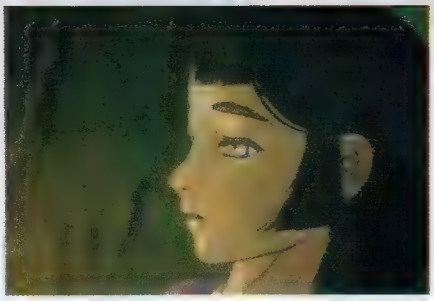




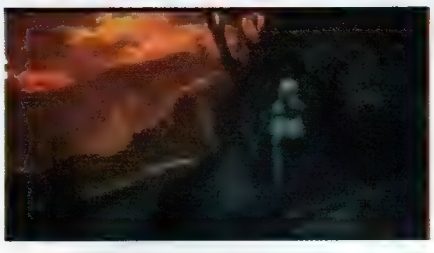
ASURA

UN PEQUEÑO DEMONIO INCOMPRENDIDO

Por Nozomu Rodríguez



HA LLEGADO EL MOMENTO DE RECORDAR UNA DE LAS PELÍCULAS QUE HAN DEJADO SU MARCA EN LA HISTORIA DEL ANIME MODERNO (Y DEL CINE JAPONÉS EN GENERAL). SE TRATA DE UNA VERDADERA OBRA DE ARTE QUE, A PESAR DE HABERSE ESTRENADO HACE POCO MÁS DE CUATRO AÑOS, YA ES CONSIDERADA COMO ***TODO UN CLÁSICO***.



Nos referimos a *Asura*, el filme que, hasta ahora, es recordado como la obra maestra del genial director **Keiichi Satou**. Esta película, que hasta la fecha continúa provocando pesadillas a diestra y siniestra, está basada en un increíble manga de principios de los años 70, escrito e ilustrado por el veterano **George Akiyama**.

Así que, si tienes frescas en la memoria las andanzas del pequeño caníbal llamado Asura, acompáñanos a recordarlas; y, si todavía no has tenido la oportunidad de disfrutar de esta fabulosa cinta, te invitamos a conocerla.

¡EL HAMBRE ES CANIJA!

La historia de *Asura* arranca en medio del caos. Nos coloca en el punto más crítico de las inundaciones que azotaron la ciudad de Kioto a mediados del siglo XV. ¡Así es!, mientras que la mayoría de las películas de tema apocalíptico que tanto amamos, tienen lugar en el futuro (o de perdis en el presente), este filme se desarrolla en el Japón medieval.

En este escenario del fin del mundo (el cual, por cierto, sí ocurrió en la vida real), miles de personas han perdido la vida y la comida ha comenzado a escasear. Es en ese momento que conocemos a nuestro protagonista, un pequeño de ocho añitos, quien ha aprendido que, si desea comer, debe aprender a cazar.

Pero no creas que este muchachito se alimenta de moras, peces y pajaritos, ¡no!, nuestro joven héroe se mantiene vivo... ¡¡¡comiendo la carne de seres humanos!!!, a quienes él mismo caza y destaza con la ayuda de su hacha favorita.

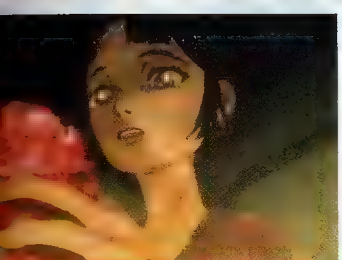
DE VUELTA A LA CIVILIZACIÓN

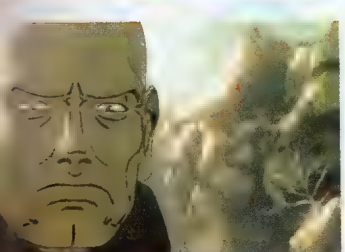
La vida ha tratado muy mal a este chiquitín, por lo cual ha perdido toda esperanza en otros seres humanos y ha provocado que los habitantes de la ciudad, le teman. Sin embargo, siempre hay por ahí un alma caritativa que confía en la bondad de las personas.

La vida del pequeño caníbal comienza a cambiar cuando se encuentra con un monje budista, quien intenta recordarle qué se siente ser un humano y lo bautiza con el nombre de Asura. Cabe mencionar que los asuras son criaturas horrorosas de la mitología budista e hindú, las cuales sólo se preocupan por matar y alimentarse. Más tarde en la historia, este mismo señor le da a nuestro héroe un regalo que nunca habrá de olvidar y que marcará su destino para siempre.

Por otra parte, una hermosa muchacha llamada Wakasa, también se preocupa por devolverle la humanidad al pequeño Asura. Por ello, la chica, debilitada por el hambre y la enfermedad, decide esconder en su propia casa al niño salvaje, donde le enseña a hablar y a comportarse como una "persona normal".

Sin embargo, una historia así de oscura no puede tener un final feliz. Y, pronto, el miedo, el hambre y la enfermedad comienzan a apoderarse de la villa. Asura comienza a ser perseguido, junto con su protectora y su familia, por los habitantes de la ciudad, hasta que, en un trágico giro. . . no queremos arruinarte la sorpresa, así que, ¿por qué no lo descubres por ti mismo?





SOMBRÍAMENTE GENIAL

En sus cuatro años de vida, *Asura* ha sido llamada de muchas maneras, desde "obra de arte" hasta "una espeluznante radiografía de la humanidad". Sin embargo, en lo que todos los críticos están de acuerdo es en que ésta es una cinta única por su oscuridad y violencia, contrarias a las historias que hicieron ganar varios premios a las películas de *Studio Ghibli*.

Asura se llevó el máximo premio (después del Óscar, claro está), que una película animada puede ganar. En 2012, ganó el premio a mejor largometraje en *Fantasia Film Festival* de Montreal. ¡¿Y cómo no iba a ganar?!, si su estilo de animación (el cual incluye escenarios pintados a mano por el artista **Hiroshi Katou**, combinados con animación tradicional y en 3D) es impresionante, y su desgarradora trama provoca todo tipo de emociones.

Si te precias de ser todo un otaku, no puedes dejar de ver esta genial película. Aunque les advertimos a nuestros amigos vegetarianos que *Asura* contiene varias escenas más que fuertes. *¡¡¡Bon appetit!!!*

FICHA TÉCNICA

Género: Drama, horror histórico.
Obra original: George Akiyama.
Dirección: Keiichi Satou.
Diseño de personajes: Yasuyuki [illegible].
Guión: Ikuko Takahashi.
Estudio: Toei Animation.
Distribución: Toei Company.

SEIYUUS:

Asura: Masako Nozawa.
Wakasa: Megumi Hayashibara.
Shichiroe: Hiroaki Hirata.
Jitoo: Tessho Genda.
Monje: Kin'ya Kitaoji.

© George Akiyama/Keiichi Satou/Toei Animation/Toei Company

KENTARO YABUKI

UNA NUEVA DEFINICIÓN DE BELLEZA

EN ESTA OCASIÓN, NOS TOCA HABLAR DE UN HOMBRE QUE HA TRAÍDO UNA NUEVA LUZ AL MUNDO DEL MANGA, UN ARTISTA QUE, CON SU PLUMA MÁGICA, HA MARCADO UNA NUEVA TENDENCIA EN EL CAMPO DEL DISEÑO DE PERSONAJES Y QUE HA CAUTIVADO LA IMAGINACIÓN DE MILLONES DE FANS.

Hablamos de **Kentaro Yabuki**, el alumno consentido de **Takeshi Obata** (el responsable de *Death Note* y *Bakuman*) y autor del aclamado manga, *Black Cat*. ¿Quieres saber un poco más?, ¡pues aquí vamos!

¡TORIYAMA – SENPAI!

El buen Kentaro, nació el 4 de febrero de 1980 en la capital de la prefectura sureña de Kouchi. En esa paradisíaca ciudad costeña, el joven artista creció con el sueño de convertirse, algún día, en la nueva sensación del manga.

Yabuki siempre fue admirador de un artista en particular, un genio llamado Akira Toriyama. De hecho, la primera incursión de Kentaro en el mundo del manga tuvo mucho qué ver con su pasión por *Dragon Ball*, pues, de acuerdo con sus propias palabras, el dibujo con el que ganó su primer concurso (a la edad de ¡15 años!), fue una ilustración que combinaba a dos de sus personajes favoritos: Trunks y Gokú.

Sin imaginarse que esta primera victoria lo llevaría tan lejos, Yabuki se mudó de su paraíso tropical a la ruidosa ciudad de Tokio, atraído por un jugoso contrato que la editorial *Shueisha*, le había ofrecido.

AVENTURAS EN TOKIO

Con sólo 18 años de edad, Yabuki aterrizó en la capital japonesa sin saber que su sueño de convertirse en todo un *rockstar* del manga, estaba a punto de cumplirse. Su debut se dio inmediatamente, en la edición primaveral del año 1998 de la revista *Akamaru Jump*, con un manga llamado *Yamato Gensouki*, el cual cuenta la historia de Shion, quien busca venganza en un Japón dividido.

Este manga lanzó al joven autor a la fama entre los lectores japoneses. Sin embargo, lo mejor aún estaba por llegar. En 1999, Kentaro se estrenó como ilustrador al ser comisionado con la tarea de dar vida a los personajes de *Jigen Bakuju*, una novela ligera escrita por la experta en spin-offs, Kaya Kizaki.

A principio de la década de 2000, Yabuki conoció a dos personas que revolucionaron su manera de dibujar. Por una parte, se encontró con el gran Takeshi Obata, quien, ya por aquellas épocas, era una de las plumas estrella de Shueisha, y en ese entonces se encontraba trabajando en el manga, *Hikaru no Go*. Y, por otra, conoció a quien sería su esposa por más de 10 años, una linda chica llamada Shiho.

GATOS... LADRONES... Y PRINCESAS

En 1999, Kentaro estrenó un one shot, titulado *Stray Cat*, el cual, tras alcanzar un éxito rotundo, se convirtió en su segundo manga serializado, *Black Cat*. Esta historia, llena de ladrones, mercenarios y asesinos a sueldo, pasó a ser la serie más memorable de este autor, especialmente después de que ésta fuera adaptada por el estudio *Gonzo*, en un muy buen anime. El manga se mantuvo en circulación por más de cuatro años, con lo cual la fama de Yabuki se extendió más allá de los mares.

En 2004, comenzó una nueva etapa para este joven artista. En este año, con todo el apoyo de Shueisha, publicó *Trans Boy*, un one shot que cuenta la historia de Sorato, un estudiante común y corriente, quien es convencido con engaños de casarse con una princesa extraterrestre, llamada Lala.

Si esta historia te suena, es porque *Trans Boy* es un pequeño esbozo de lo que más tarde se convertiría en lo que hoy conocemos como *To LOVE-Ru*. Este nuevo manga, del cual Kentaro se limitó a realizar las ilustraciones (la historia corrió a cargo de Saki Hasemi), circuló entre 2006 y 2009.

En 2010, *To LOVE-Ru* volvió a la vida, con la nueva serie *Darkness*, la cual sigue publicándose y ha tenido dos adaptaciones al anime.

UN ESTILO COMPLETAMENTE NUEVO

Futagami Double fue el último manga original de Yabuki (publicado en 2010), pues, desde entonces, este artista se ha limitado a ilustrar trabajos ajenos.

El estilo de Kentaro Yabuki es inconfundible, especialmente en lo que se refiere a personajes femeninos (a pesar de que, originalmente, este mangaka quería especializarse en series de acción). Sus personajes se distinguen por tener unas proporciones un poco más realistas que las de otros artistas del ecchi, por emplear bordes especialmente gruesos y por su inconfundible uso de una paleta de colores pastel.

En fin, ahora que conocemos la historia de la vida de este gordito bonachón, llamado Kentaro Yabuki, sólo nos queda sumergirnos en su mundo, un universo lleno de color y belleza.

KOBAYASHI-SAN CHI NO MAID DRAGON

UNA ROOMIE MUY ESCAMOSA

Por Nozomu Rodríguez

EL MES DE ABRIL PASADO, EL ARTISTA CONOCIDO COMO COOLKYOUSHINJA ANUNCIÓ CON BOMBO Y PLATILLO QUE UNO DE SUS MANGAS MÁS EXITOSOS RECIBIRÍA UNA ADAPTACIÓN AL ANIME. SE TRATA DE KOBAYASHI-SAN CHI NO MAID DRAGON, UNA COMEDIA YURI QUE HA CAUSADO REVUELO EN JAPÓN DESDE SU ESTRENO EN 2013.

El buen Coolkyoushinja no es ajeno a las adaptaciones al anime, pues ya dos de sus mangas han sido llevados a la TV, *Komori-san wa Kotowarenai* (2015) y *Danna ga Nani o Itteiru ka Wakaranai Ken* (2014), ambas con capítulos de 2 a 3 minutos de duración, cada uno.

Sin embargo, *Kobayashi-san Chi no Maid Dragon*, promete ser el primer manga de este coqueto artista, en tener episodios largos. Aún no se han revelado los detalles acerca de qué estudio se hará cargo de la animación ni de quién será el afortunado director. Así que lo único que nos queda, por el momento, es echarle un vistazo a esta divertida historia. ¿Qué dices?, ¿nos acompañas?

CONSECUENCIAS DE UNA NOCHE DE COPAS

En una mañana completamente normal, Kobayashi, una mujer que se gana la vida en una aburrida oficina, se encuentra con una (literalmente) enorme sorpresa en la mismísima puerta de su departamento, justo antes de marcharse al trabajo. Se trata de una temible dragona del tamaño de una grúa de carga, que ha llegado a la casa de nuestra amiga para cumplir con una deuda de honor.

En una reacción automática, Kobayashi invita a la escamosa criatura a pasar al apartamento, a que se tome un cafecito, sin darse cuenta de que un dragón, por definición, no cabe en un cuarto tan pequeño. Afortunadamente, la gigantesca criatura, llamada Tooru, posee la habilidad de transformarse en una linda chica de tamaño normal.

Ya en su forma humana, Tooru toma el mandil y el plumero para convertirse en una tierna mucama al servicio de Kobayashi, quien no recuerda nada de su primer encuentro con la extraña dragoncita. Y es que, la noche anterior, con varias copas de sake encima, la oficinista subió a la cima de un cerro, donde encontró a Tooru (en su forma de dragón), desvalida y sin un lugar adonde ir. Tras varias horas de charla de borrachos, Kobayashi invitó al reptil gigante a vivir con ella a cambio de convertirse en su *maid* personal, y ahora, la tierna Tooru ha llegado a la puerta de su salvadora, para ayudarla en lo que se le ofrezca.

CODÍNEZ VS DRAGONES

A partir de ese momento, Tooru realiza toda clase de labores domésticas para su adorada ama, desde cocinarle deliciosos platillos (preparados amorosamente con su propia cola de dragona), hasta llevarla volando en su lomo todos los días al trabajo.

A pesar de que Kobayashi adora a las chicas vestidas de mucama, algo en su nueva compañera de cuarto no acaba de gustarle. O sea, la chica es linda, el traje de *maid* le queda perfecto y hasta sus cuernitos de dragona le sientan bien, sin embargo, Tooru expresa su gratitud y amor hacia su ama de una manera demasiado empalagosa.

Por si esto fuera poco, la presencia de Tooru en la casa de Kobayashi comienza a atraer a otros dragones desde otra dimensión. Así, el departamento de nuestra amiga se comienza a convertir en un refugio para criaturas legendarias, como el dragón nórdico Fafnir o la mítica serpiente emplumada Quetzalcóatl (encarnada en una señorita de muy buen ver).

Sea como sea, la vida de Kobayashi deja de ser tan aburrida y hasta comienza a llevarse bien con sus compañeros de oficina. En fin, se trata de una historia de lo más divertida.

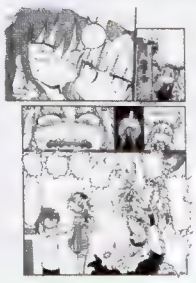
CARCAJADAS GARANTIZADAS

Si eres un fiel seguidor de Coolkyoushinja, de seguro ya sabes que este artista no se caracteriza precisamente por tener un estilo de dibujo demasiado elaborado. Por el contrario, el diseño de los personajes de este manga es bastante simple y relajado, ideal para una comedia.

La historia, a pesar de toda la magia que tienen los dragones, tampoco es nada del otro mundo. Simplemente se trata de la vida diaria de una mujer común y las locuras de su escamosa mucama, quien está locamente enamorada de ella. Lo que sí es sobresaliente es el sentido del humor con el que se cuenta la historia. Prácticamente cada cuadro del manga está lleno de chistes o situaciones graciosas que te harán descoserte de la risa.

Por otra parte, si eres un amante de hueso colorado del yuri, lamentamos informarte que no hay mucha acción de este tipo (al menos que te guste ver a una chica volando en el lomo de un dragón, digo, en gustos se rompen géneros).

De cualquier manera, *Kobayashi-san Chi no Maid Dragon*, es un manga muy divertido y recomendable, que ha hecho reír a miles de fans. No nos cabe la menor duda de que la adaptación animada también va a ser un hitazo. ¡¿Qué esperas?!, ¡vuélale para leerlo!



© Coolkyoushinja/Futabasha

REGRESA A CLASES CON TODO EL ESTILO DE

CONEXIÓN MANGA

-BACK TO SCHOOL-

CALENDARIO ESCOLAR

2016-2017

BÚSCALA EN TUS PUESTOS DE REVISTAS Y SANBORNS

TO LOVE-RU
© KENTARO YABUKI/SHUEISHA/XEBEC/2008

HUNDRED
© JUN MISAKI/ NEKOSUKE OKUMA/
PRODUCTION IMS/2016

CUANDO EL ANIME TE HACE REÍR

Por Lobo

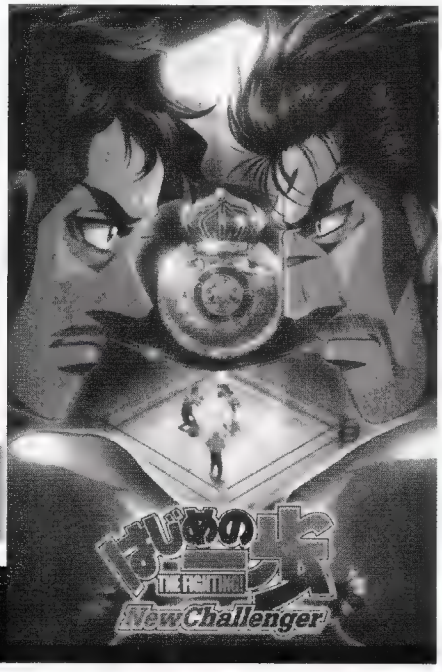
Aun así, es innegable que las escenas cómicas están presentes en prácticamente cualquier historia del anime japonés, desde la simple comedia física, hasta los crueles chistes de "humor negro" que solemos ver en algunos animes gore.

También es verdad que mucho del humor japonés es incomprensible, aun para los otakus que han visto anime por años, por eso ahora analizaremos el humor desde el punto de vista del anime y manga en Japón.

HUMOR A LA JAPONESA... PERO CON TOQUES "GRINGOS"

Es obvio que no todos en el mundo encontramos graciosas las mismas cosas, pues lo que es gracioso para nosotros los mexicanos quizás no lo sea, por ejemplo, para los filipinos.

Por supuesto esto también se aplica para los japoneses, cuyas bromas y chistes tienen mucho que ver con el "juego de palabras" y por eso, cuando por ejemplo vemos a Goku tratando de hacer reír a Kaiosama con juegos de palabras japonesas, a nosotros no nos parece nada "gracioso", pues, digamos que se pierde el chiste en la traducción.



Sin embargo, hay algo que siempre será universal en cuanto a los medios para hacer reír y esto es la "comedia física", algo que nos arranca la carcajada por igual a personas de todo el mundo, sin necesidad de palabras y que ciertamente vemos mucho en diversos animes.

Ya desde principios del siglo XX podíamos ver en las tiras cómicas niponas, chistes sin diálogos, en diversos periódicos; e incluso en los primeros dibujos animados nipones que se proyectaban en cine, en los años 20´s y 30´s, se podía ver comedia física, aunque justo es decir que tanto las tiras cómicas como los "cartoons" nipones eran una "calca" de los cartoons y los comic strips, de Estados Unidos.

DEFINIENDO LA COMEDIA

Con el fin de la Segunda Guerra Mundial, la industria del manga cobraría mayor fuerza en los años 50's y 60's, y en esta época se comenzarían a establecer las reglas de cómo hacer las diversas tramas, desde las románticas, hasta las de ciencia ficción y esto también incluía, por supuesto, a las historias cómicas.

Sin embargo, al principio, la comedia por sí misma no era un género en el manga. De hecho ésta no era más que una pausa cómica ("comic relief") entre tantos momentos de drama y aventura, en mangas como ***La Princesa Caballero***, con el pequeño ángel "Cachito", y en ***Cyborg 009,*** con personajes como el cómico Cyborg 007, con su habilidad de cambiar de forma, los cuales fueron de los primeros "compañeros cómicos" del manga.

Un detalle curioso de los primeros mangakas (de la era moderna), como **Osamu Tezuka**, es que si bien muchas de sus series distaban mucho de ser cómicas, a veces las escenas dramáticas de sus mangas eran de un "humor involuntario", debido a lo caricaturesco en el dibujo de sus personajes, influenciados por los cartoons norteamericanos.

Otros mangakas decidieron sacarle mayor provecho al estilo caricaturesco para crear los primeros mangas cómicos, y entre estos se destaca **Fujio Akatsuka,** el cual incluso fue bautizado como el "Rey del manga de comedia", por sus tramas llenas de humor ingenioso, a veces grosero e incluso irreverente.

Ciertamente para este mangaka todo valía al momento de hacer reír, como lo prueban sus ahora clásicos mangas como ***Tensai Bakabon de 1967***, sobre las desventuras del pequeño Bakabon, quien debe lidiar con las excentricidades de su, literalmente, idiota padre, que se volvería "tonto" después de un accidente.

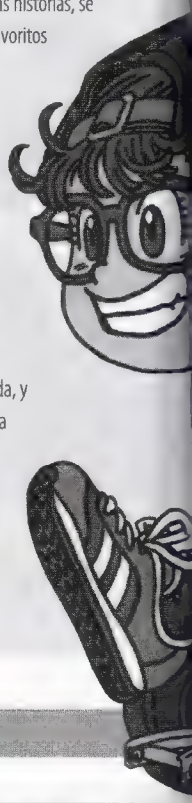
El humor divertido, simplón y a veces grotesco de los mangas de Akatsuka, conseguiría montones de seguidores, no sólo entre el público sino entre otros mangakas, que tratarían de imitar su estilo de hacer comedia, pero ciertamente dos de ellos se destacarían, entre tantos dibujantes, por sus obras, igual de divertidas que los mangas de Fujio Akatsuka y, a veces también, igual de vulgares.

El primero es obviamente **Go Nagai,** mangaka extremadamente rebelde y que llevaría el humor en los mangas a otros niveles, al mezclar comedia con el erotismo, en obras como ***Harenchi Gakuen (Escuela Desvergonzada)*** en donde vemos una divertida y a veces súper ecchi confrontación, entre los alumnos y maestros de una caótica escuela.

El otro autor, que bebió de las "fuentes de la comedia" de Akatsuka seria **Osamu Akimoto,** mangaka con un humor rebelde, muy particular, que a su manera se reiría de la sociedad nipona, tan saturada de reglas, a través de su divertido y, a veces critico manga ***Kochikame.***

En esta obra, Akimoto se burla de una de las instituciones más respetadas de la sociedad japonesa, como es el Departamento de Policía, representado en el manga de ***Kochikame,*** por un oficial de la ley, chaparrón, flojo e irresponsable, llamado Kankichi Ryotsu, el cual, gracias a sus aventuras llenas de humor e ingeniosas historias, se convertiría en uno de los personajes favoritos del público, por más de 40 años.

Por supuesto existen otros autores que encontrarían también su propia y única "vena humorística", tal es el caso de **Akira Toriyama**, cuya etapa cómica de cierta forma "quedó eclipsada" por su obra más grande, sobre guerreros saiyajin y que sin embargo, antes de ***Dragon ball*** creó una divertida, y a veces vulgarmente escatológica, obra llamada ***Dr. Slump,*** sobre una traviesamente destructiva niña-robot llamada "Arale", que creaba caos y destrucción en la Villa Pingüino Aquí es justo decir que la otra gran obra de Toriyama, "Dragon ball",



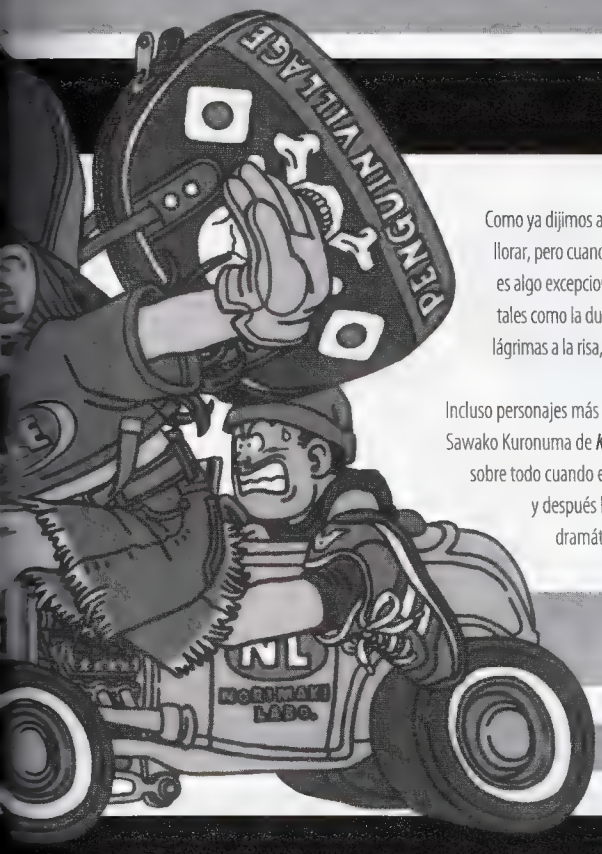
también inició como una comedia absurda; parodia de todas esas películas de artes marciales chinas que tanto gustaban a este mangaka, y aunque con el tiempo las aventuras de Goku y sus amigos se convirtieron en una rutinaria sucesión de largas peleas, aún había en esta trama lugar para la comedia, proporcionada por personajes como Mr. Satán y el mismo Goku, quien realmente nunca dejó de ser un simplón.

PERSONAJES CÓMICOS Y DRAMÁTICOS AL MISMO TIEMPO

De hecho, uno de los grandes valores de Son Goku como personaje, y que lo volvió tan popular, no era su habilidad como guerrero, sino esa capacidad de poder ser siempre un personaje optimista y gracioso, que daba ese "respiro cómico", incluso en los momentos más difíciles de la serie.

Y es exactamente esta cualidad, presente en Goku y muchos otros personajes de diversas series, que hace tan únicos a los héroes y heroínas del manga y del anime, y es la cualidad de poder ser personajes serios y dramáticos a la vez, pero también cómicos cuando es necesario.

Esto lo podemos ver con Serena Tsukino en ***Sailor Moon*** y hasta con Ippo Makunouchi, en la a veces súper dramática serie ***Hajime no Ippo***, pues aunque sus animes son diferentes, estos personajes tienen en común que, por lo general, actúan como tontos, dando entretenidos momentos de comedia, pero, llegado el momento, se comportaran como héroes serios y valientes, lo cual los hace realmente muy carismáticos.



Como ya dijimos al principio del artículo, es más difícil hacer reír que llorar, pero cuando un personaje logra ambas cosas, decimos que es algo excepcional y esto lo logran muchos personajes de anime, tales como la dulce Candy White, la cual nos podía llevar de las lágrimas a la risa, dependiendo de la situación en que se encuentre.

Incluso personajes más recientes, como la tierna pero despistada Sawako Kuronuma de ***Kimi ni Todoke,*** podía hacernos reír a carcajadas, sobre todo cuando era confundida con un fantasma por su aspecto, y después hacernos llorar "a litros", en las escenas más dramáticas de este anime shojo.

Y ésta es precisamente la ventaja de los animes, que sin importar si son shojo, shonen, o incluso harem, en su mayoría, tienen lugar tanto para el drama como para el buen humor en un perfecto equilibrio y que incluso ha dado pie a diversos tipos de de comedia, de las cuales hablaremos en la próxima entrega.

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!

COPYRIGHTS

Dragon ball © Manga: Akira Toriyama/Editorial Shueisha/Shonen Jump. Anime: Estudio Toei Animation Co., Ltd./Fuji TV.

La Princesa Caballero © Manga: Osamu Tezuka/Editorial Kodansha/Shojo Club/Nakayoshi. Anime: Estudio Mushi Production/ Fuji TV.

Cyborg 009 © Manga: Shotaro Ishinomori/Editorial Kodansha/Weekly Shonen Magazine. Anime: Estudio Sunrise/Toei Animation Co., Ltd./TV Asahi.

Tensai Bakabon © Manga: Fujio Akatsuka/Editorial Kodansha Shogakukan/Weekly Shonen Magazine. Anime: TMS Entertainment Co., Ltd./Nippon Television.

Harenchi Gakuen © Manga: Go Nagai/Editorial Shueisha/Shonen Jump. OVA: Wise Guy.

Kochikame © Manga: Osamu Akimoto/Editorial Shueisha/Shonen Jump. Anime: Estudio Gallop/Fuji TV.

Dr. Slump © Manga: Akira Toriyama/Editorial Shueisha/Shonen Jump. Anime: Estudio Toei Animation Co., Ltd./Fuji TV.

Sailor Moon © Manga: Naoko Takeuchi/Editorial Kodansha/Nakayoshi. Anime: Estudio Toei Animation Co., Ltd./TV Asahi.

Hajime no Ippo © Manga: Joji "George" Morikawa/Editorial Kodansha/Shonen Magazine. Anime: Estudio Madhouse/Nippon Television.

Candy Candy © Manga: Kyoko Mizuki (historia), Yumiko Igarashi (dibujo)/Editorial Kodansha/Nakayoshi. Anime: Toei Animation Co., Ltd./TV Asahi.

Kimi ni Todoke © Manga: Karuho Shiina/Editorial Shueisha/Bessatsu Margaret. Anime: Estudio Production I.G./NTV.

CONEXION
MANGA
HITSUJI NO NAMIDA © BANRI HIDAKA

SATORU SAYAMA

EL HOMBRE TRAS LA MÁSCARA DE TIGER MASK

IMAGÍNATE QUE TÚ PERSONAJE FAVORITO DE ANIME COBRARA VIDA EN EL MUNDO REAL, PUES ESTO FUE PRECISAMENTE LO QUE LE PASO A ***TIGER MASK***, "RUDO LUCHADOR DE ANIME", QUE TUVO LA FORTUNA DE CONVERTIRSE EN UN SER DE CARNE Y HUESO, GRACIAS AL LUCHADOR PROFESIONAL **SATORU SAYAMA,** EL CUAL, AL PONERSE LA MÁSCARA DEL TIGRE, SE CONVERTIRÍA EN UNA LEYENDA DE LA LUCHA LIBRE INTERNACIONAL.

Por Arthur Wolf

ENTRENANDO PARA LA GLORIA

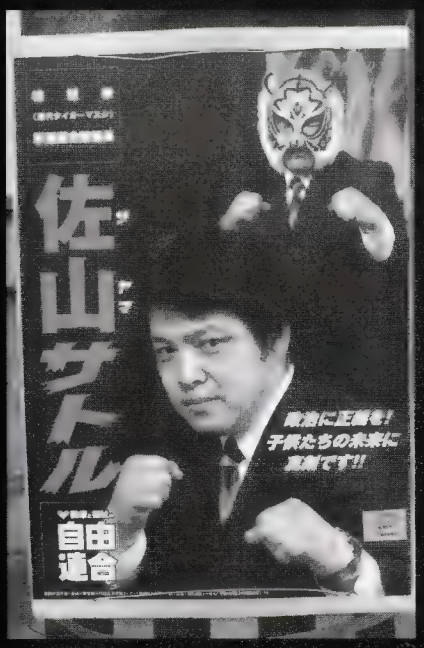
En el año de 1968, el escritor **Ikki Kajiwara** y el mangaka **Naoki Tsuji,** crearían el manga de ***Tiger Mask,*** sobre un luchador súper-rudo, con máscara de tigre; que rápidamente se convertiría en todo un éxito, en gran parte debido a que el "Puroresu" (lucha libre japonesa) era, por aquella época, uno de los deportes más populares en Japón.

En 1969, las aventuras de Tiger Mask se convertirían en una popular serie animada, vista por niños de todo Japón, incluido un infante de 12 años de la ciudad de Shimonoseki, en la Prefectura de Yamaguchi, de nombre Satoru Sayama, que soñaba algún día en convertirse en luchador profesional.

Nacido el 27 de noviembre de 1957, Sayama era admirador tanto del puroresu como de la lucha libre mexicana, gracias a que había visto a luchadores mexicanos como **Mil Mascaras,** en sus giras por Japón. Por esta razón, en 1974 y con tan solo 17 años, Sayama se incorporó al dojo de entrenamiento del ***New Japan Pro Wrestling*** (NJPW) y, después de tan solo dos años de preparación, se convertiría en luchador profesional, en 1976, con el nombre de **Satoshi Sayama**.

Sin embargo Satoru Sayama sentía que aún le faltaba algo para tener un estilo único de pelea, por lo que convenció a sus promotores de dejarlo ir a México a finales de los 70´s, para aprender los secretos de la lucha libre mexicana.

Durante los próximos años Sayama peleó en Tierras Aztecas haciendo equipo con luchadores de la talla de **Gran Hamada,** aprendiendo todo sobre la llamada "lucha aérea mexicana", conocimientos que aplicaría al volver a Japón.



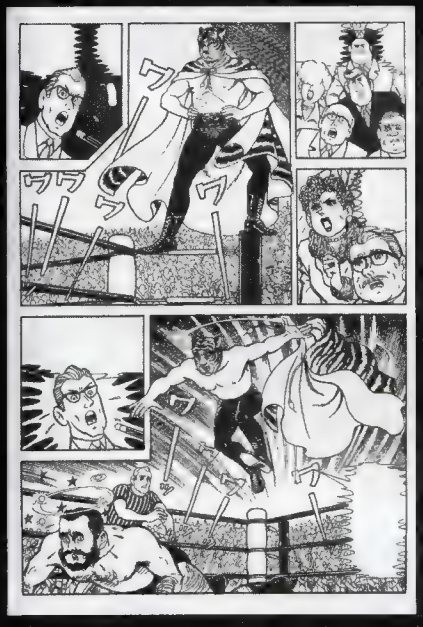
NACE LA LEYENDA DE TIGER MASK

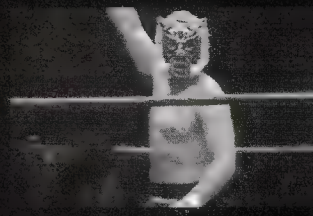
Al volver a Japón en 1981, para sorpresa de Sayama, la NJPW, le pidió "interpretar" nada menos que a Tiger Mask, personaje cuyos derechos había adquirido esta empresa de lucha libre para usarlo, aprovechando la popularidad del recientemente estrenado anime ***Tiger Mask II.***

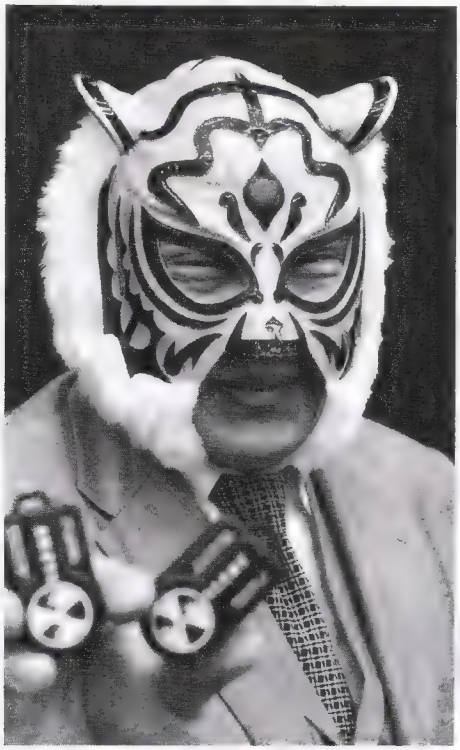
Debutando ese mismo año, el luchador **Tiger Mask**, pronto se volvería el ídolo de las masas, por su increíble combinación de artes marciales como el judo y el muay thai (de las cuales Sayama era experto), con el espectacular estilo de la lucha libre mexicana.

El éxito de Sayama como ***Tiger Mask*** fue tal, que en 1982 se convertiría en el único luchador profesional en obtener simultáneamente dos títulos de campeonato, el ***WWF Junior Heavyweight Championship*** y el ***NWA World Junior Heavyweight Championship***.

Sin embargo, a pesar del éxito y de ganar estatus como "luchador invencible", Tiger Mask anunció su retiro del NJPW en 1983, algo que reafirmaría desenmascarándose a sí mismo en un programa de televisión, dejando saber a todo Japón que Satoru Sayama era el hombre detrás de Tiger Mask.







¿BAJO LA SOMBRA DEL TIGRE?

La razón de que Sayama renunciara a su exitosa carrera como Tiger Mask, se debió a que no estaba conforme con "las luchas teatrales", mismas que evitaban que los luchadores sacaran todo su potencial, sin embargo Sayama nunca se separaría por completo del personaje que le dio la fama.

Como prueba de ello está el dojo que Sayama abrió en 1984, con el nombre de ***Tiger Gym***, además de que al unirse a la empresa ***Universal Wrestling Federation***, Sayama creó al personaje **The Tiger** (después rebautizado como **Super Tiger**), ya que no podía utilizar más al personaje de Tiger Mask, debido a que este fue adquirido por la empresa ***All Japan Pro Wrestling***, la cual le daría la máscara del tigre al luchador **Mitsuharu Misawa.**

De hecho, fueron dos los luchadores que "encarnaron a Tiger Mask", después de Sayama, los cuales nunca estarían a la altura del original. Misawa sería **Tiger Mask II** desde 1984, pero se despojaría voluntariamente de la máscara, en una lucha de parejas en 1990. Por otro lado, **Tiger Mask III** (**Koji Kanemoto**) nunca pudo destacar realmente, sólo conservando la máscara de 1992 a 1994, año en donde la perdería en un encuentro de "Mascara contra Mascara" con **Jushin Liger.**

EL RESURGIR DEL REY TIGRE

Por su parte Sayama fundaría en 1986, ***Shooto***, una empresa de lucha con combates realistas, en donde se podían usar tanto artes marciales como lucha libre, y que daría origen poco después a las "Artes Marciales Mixtas".

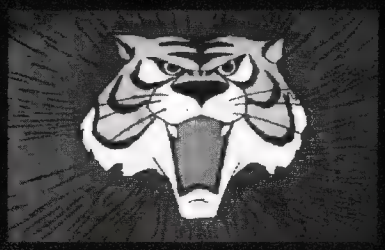
En 1995, Satoru Sayama, quien había adquirido por fin los derechos de Tiger Mask, le otorgaría la felina máscara a **Yoshihiro Yamazaki,** uno de los más aventajados pupilos de la empresa Shooto. Así pues, Yamazaki se convertiría en **Tiger Mask IV,** y el primero reconocido oficialmente por Sayama, quien además se puso el nombre de **Original Tiger Mask,** para diferenciarse de su alumno, para después adoptar el "pomposo" nombre de **Tiger King.**

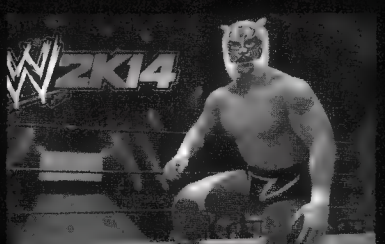
Para el 2005, Sayama crearía la ***Real Japan Pro Wrestling***, en donde el luchador usaría de nuevo su máscara original, con el nombre de **First Tiger Mask**.

TIGER MASK POR SIEMPRE

Aun después de tantos años, Sayama se da el lujo de entrenar a nuevas generaciones de ***Tiger Mask***, para preservar su legado y leyenda, como lo demuestra el debut, en el 2010 de **Tiger Mask V,** encarnado por **Ikuhisa Minowa,** otro pupilo destacado de Sayama.

En la actualidad Satoru Sayama, de 58 años de edad es toda una institución del puroresu, y su legado como el original, y para muchos, el único Tiger Mask le han ganado un lugar en el universo de la Lucha Libre a nivel internacional.





ILUSTRACION POR © IZURU NEKOU.

CONEHION MANGA

ONNA BUGEISHA

LAS LEGENDARIAS MUJERES SAMURAI

SI BIEN PARECIERA QUE EN JAPÓN, LA MUJER SIEMPRE HA ESTADO EN UNA POSICIÓN SOCIAL INFERIOR AL HOMBRE, HUBO UN TIEMPO, EN LA ANTIGÜEDAD, EN QUE EXISTIÓ UN GRUPO DE MUJERES, CONOCIDAS COMO ***ONNA BUGEISHA***, CUYO VALOR Y DESTREZA EN LAS BATALLAS LAS PONÍAN EN UNA POSICIÓN EQUIVALENTE A LOS MÁS VALIENTES GUERREROS SAMURÁIS.

Por Angel Princess

EN DEFENSA DEL HONOR Y LA FAMILIA

La onna bugeisha, surgiría en el Japón Feudal, cuando las mujeres de las clases altas samurái, tuvieron que ser adiestradas en diversas artes marciales, para poder proteger sus casas y familias, mientras los hombres estaban en el campo de batalla.

Las bugeisha, eran adiestradas, principalmente en el uso de la naginata, una lanza larga con una afilada hoja en la punta, arma que ellas usaban de forma magistral, no sólo en la defensa de su hogar, sino incluso en el campo de batalla, pues muchas guerreras samuráis combatieron a la par de los hombres en diversas guerras.

Además, estas guerreras también aprendieron a usar el arco y flecha, así como el manejo de armas filosas como el kaiken (daga) y el tanto (cuchillo), armas que podían esconder hábilmente entre sus ropajes, eso sin contar que las bugeisha eran maestras del arte marcial del tantojutsu.

Por desgracia, a veces las onna bugeisha usaban el tanto o el kaiken con ellas mismas al cometer jigai (suicidio), ritual que preferían realizar antes que perder el honor o ser capturadas por el enemigo, pues ellas, al igual que los samurái se guiaban por el ***Código Bushido*** , es decir vivir y morir con honor.

Se debe recalcar que las onna bugeisha debían atar sus piernas antes de suicidarse, para no morir con las piernas abiertas, lo cual ciertamente sería una deshonra.

LAS GUERRERA LEGENDARIAS

La primera Onna Bugeisha que alcanzó el estatus de "legendaria", sería la **Emperatriz Jingu** (año 169 a 269), la cual sería la esposa del **Emperador Chuai,** y que a la muerte de su esposo en batalla, en el año 209, no sólo se haría cargo del Imperio, sino que incluso guiaría a sus tropas en la conquista de la antigua Corea, según cuenta la leyenda, sin derramar una sola gota de sangre.

Igual de legendaria fue **Tomoe Gozen** (1157 a 1184), onna bugeisha que, según narraciones del "Heike Monogatari" (Cantar Heike), fue una guerrera tan bella como letal, que sirvió fielmente a su líder y esposo, el también legendario samurái **Minamoto no Yoshinaka,** durante la Guerra Genpei (1180 a 1185) del Periodo Heian.

La valentía de Tomoe era tal, que se decía que ella valía por mil samuráis, y que incluso, luchó hasta la muerte en la Batalla de Awazu, en febrero de 1184, con tal de contener a las fuerzas de **Minamoto no Yoritomo**, primo y rival de su esposo Yoshinaka, para que este último pudiera morir con honor realizando el seppuku (vulgarmente conocido como "harakiri").

Y ya que mencionamos a Yoritomo, cuando este samurái emergió vencedor, crearía el Shogunato **Kamakura** (1185 a 1333), pero al morir en 1199, su esposa, la onna bugeisha **Masako Hojo** tomaría por un tiempo el poder, convirtiéndose en la primera mujer samurái en tener un puesto político importante en el antiguo Japón.

La influencia de Masako Hojo fue tal que creó leyes que le permitían a la mujer nipona controlar la economía familiar, tener poder absoluto sobre la servidumbre, y total control sobre la educación de los hijos, en pocas palabras, Masako Hojo establecería las reglas del "matriarcado japonés".

EL FINAL DE LA LEYENDA

Durante algunos siglos más, las onna bugeisha tendrían un papel destacado e incluso se dice que en la larga guerra civil del Periodo Sengoku (1467 a 1478), se podían ver a grupos de valientes mujeres guerreras en el campo de batalla.

Sin embargo, con la llegada del Shogunato **Tokugawa,** en el Periodo Edo (1603 a 1868), las onna bugeisha serían consideradas como "algo innecesario" en la llamada "época de paz", e incluso, para poder subsistir, muchas onna bugeisha crearían escuelas de artes marciales, en donde enseñaban a manejar la naginata.

Estas guerreras desaparecerían a la par de los samurái, durante la Restauración Meiji del siglo XIX, y de hecho, la última acción heroica registrada de una mujer samurái, tuvo lugar en la Batalla de Aizu, en 1868, durante la Guerra Boshin.

En dicha batalla, **Takeko Nakano**, una valiente samurái, diestra en la naginata, lideraría a 20 guerreras (conocidas como Joshitai), para apoyar a un pequeño grupo de 3,000 samurái de Aizu, en contra de un ejército de 20,000 soldados de la Armada Imperial Japonesa. Tras recibir una mortal herida de bala, Takeko realizaría el ritual seppuku, dando prácticamente fin a la participación de las onna bugeisha en la historia de Japón.

UN LEGADO QUE PERDURA

A pesar de que desempeñaron un papel importante en la historia japonesa, su participación no resalta tanto en los libros de historia como la de los samurái, y de hecho, la existencia de guerreras como la Emperatriz Jingu y **Tomoe Gozen**, son incluso, puestas en duda por algunos historiadores.

Aun así, el legado de las onna bugeisha sigue presente en la cultura nipona, por ejemplo Tomoe Gozen, es vista como un modelo a seguir en todas las escuelas de naginata, por su legendaria maestría en el uso de esta arma; por otro lado, cada año en el festival de otoño de Aizu, un grupo de jovencitas se visten como la valiente samurái Takeko Nakano, y desfilan para conmemorar su valiente sacrificio.

Pero sin duda, el mayor reconocimiento a las onna bugeisha, se llevaría a cabo cuando en 1881, se imprimió la imagen de la Emperatriz Jingu en un billete, con lo cual, no sólo se convertió en la primera mujer en aparecer en papel moneda japones, sino que con esto se le rendía homenaje a una de las más grandes onna bugeisha de la historia.

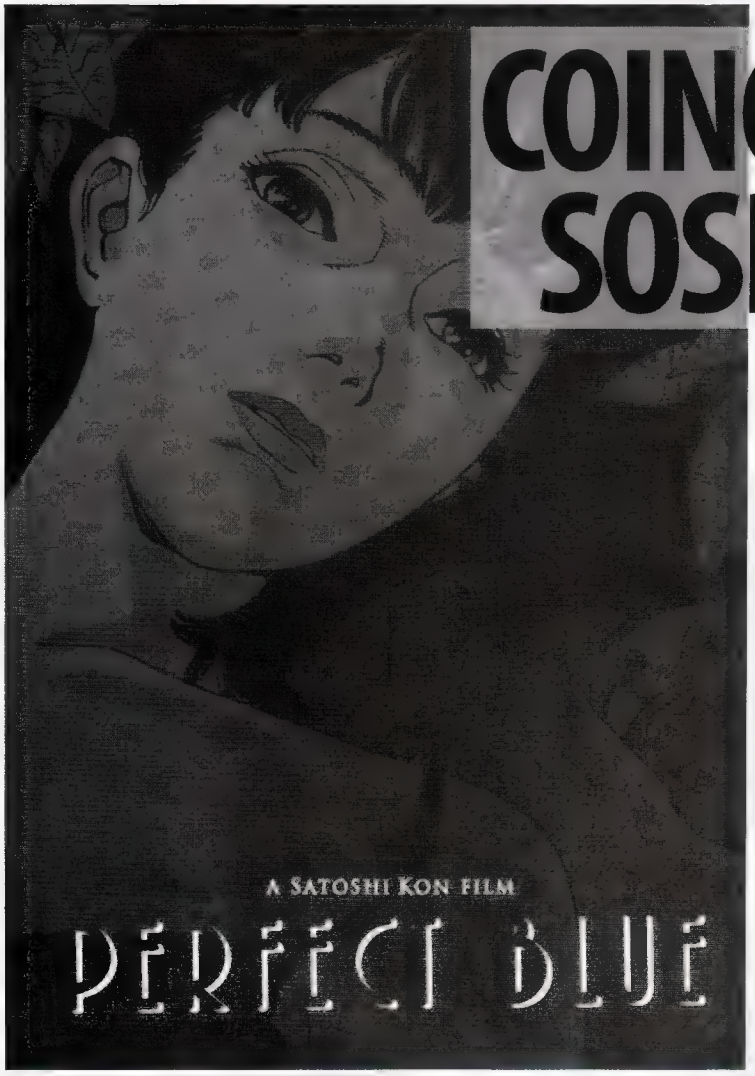
SHINKYOKU SOUKAI POLYPHONICA
© NOBORU KANNATSUKI

COINCIDENCIAS SOSPECHOSAS

¿HOLLYWOOD LE HA COPIADO AL ANIME?

Por Nozomu Rodríguez

¿NO TE HA PASADO QUE ESTÁS DISFRUTANDO DE UNA BUENA PELÍCULA OCCIDENTAL Y, DE REPENTE, TE LLEGA LA SENSACIÓN DE QUE LO QUE VES EN LA PANTALLA YA LO HAS VISTO ANTES EN EL ANIME? SI LA RESPUESTA ES SÍ, DÉJANOS CONTARTE QUE NO ERES EL ÚNICO, PUES VARIAS PERSONAS, CON UN OJO DE DETECTIVE (Y MUCHO TIEMPO LIBRE) HAN NOTADO QUE DIVERSAS CINTAS HOLLYWOODENSES (MUCHAS DE ELLAS MAGNÍFICAS Y MUY EXITOSAS), LUCEN "SOSPECHOSAMENTE SIMILARES" A CIERTAS ANIMACIONES JAPONESAS.



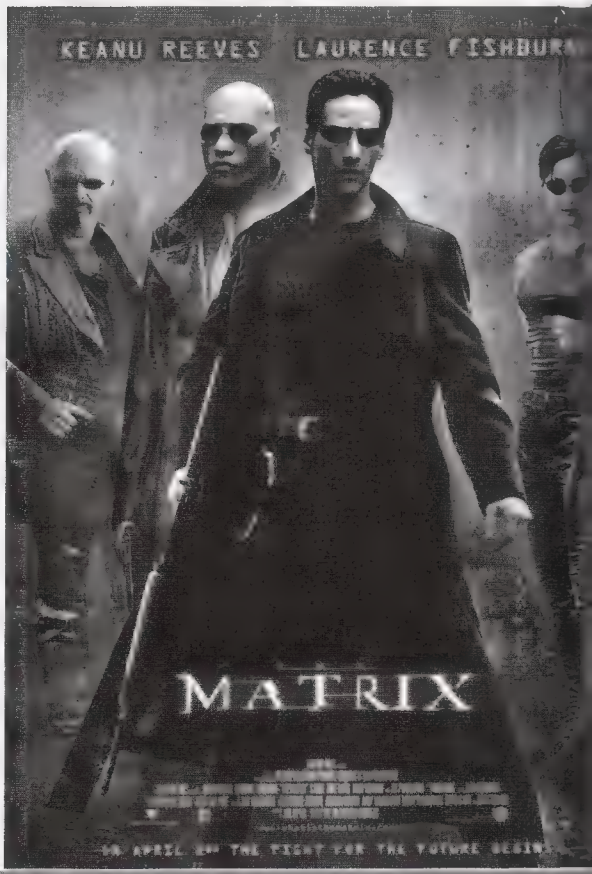
Así que, toma un trozo de aluminio de la cocina y hazte un sombrerito, porque vamos a meternos de lleno en el campo de las teorías de conspiración. ¡Allá vamos!

AZUL... NEGRO... ¿CUÁL ES LA DIFERENCIA?

La cinta estadounidense, ***El cisne negro*** (2010), con sus 63 premios internacionales, es recordada como una de las mejores de la década presente. Sin embargo, esta desgarradora historia tiene similitudes medio sospechosas con la película japonesa ***Perfect Blue*** (1998).

Para empezar, las protagonistas de ambos filmes (llamadas "Nina" y "Mima", respectivamente) son artistas escénicas (Nina es bailarina, Mima es una idol del J-Pop); ambas se encuentran bajo una enorme presión por ser las mejores, las dos reciben amenazas de gente que no las quiere. A partir de entonces, comienzan a ver cosas raras en los espejos y, finalmente, ambas chicas terminan cometiendo una atrocidad antes de dar su mejor actuación.

¿Coincidencia?, de hecho, no. Al parecer, **Darren Aronofsky** (director de ***El cisne negro***), adquirió los derechos de ***Perfect Blue,*** en el año 2000, con el fin de usar una de las escenas del anime, en su cinta ***Réquiem por un sueño***. Sin embargo, cuando se le ha preguntado si el filme protagonizado por **Natalie Portman** es un remake de las aventuras de Mima, él siempre lo ha negado.



EL LEÓN NO ES COMO LO PINTAN

Todo el mundo sabe que ***El rey león*** (1995), la película de Disney que ha puesto a llorar a millones de niños durante más de 20 años, está basada en el clásico de **William Shakespeare**, *Hamlet*. Sin embargo, los fans del anime tienen una versión distinta qué contar.

Al parecer, los buenos muchachos de ***Disney*** no sabían que el concepto de un leoncito huérfano, capaz de comunicarse con su padre muerto por medio de las nubes, acosado por una jauría de hienas y que es aconsejado por un sabio mandril, ya se había usado tres décadas antes. ¡Así es!, hablamos de ***Jungle Taitei*** (mejor conocida como ***Kimba, el león blanco***), una serie animada creada nada menos que por **Osamu Tezuka**, la cual se transmitió entre 1965 y 1978 en varios países. Obviamente, los productores de ***El rey león*** niegan cualquier parecido, ¿les creemos?

POR DEBAJO DEL AGUA

A principio de la década pasada, Disney intentó incursionar en el género de la ciencia ficción animada con dos películas: ***El planeta del tesoro*** (2002) y ***Atlantis: el imperio perdido*** (2001). Esta última cinta, sin embargo, ha sido blanco de diversos señalamientos, pues varios fans han notado que tiene muchas similitudes con el anime ***Fushigi no Umi no Nadia.***

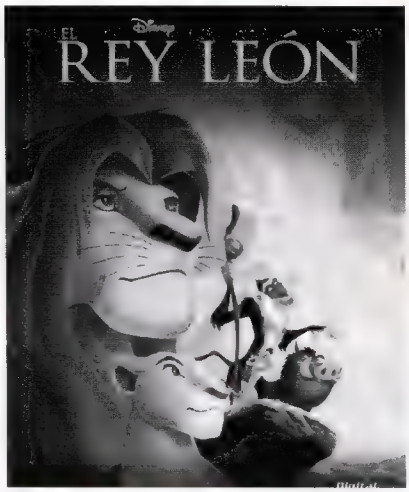
No hay que ser un experto para darse cuenta de ello, pues ambas obras retratan la aventura de un flacucho científico de principios del siglo XX (Milo en ***Atlantis***, Jean-Luc en ***Nadia***) que busca desenmarañar el secreto de una civilización perdida bajo el mar.

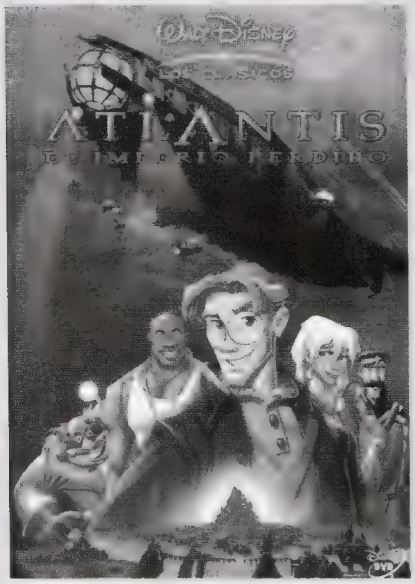
En ambas, la tripulación de un submarino debe enfrentarse a un monstruo marino para entrar a la ciudad perdida, los personajes de las dos obras son sumamente parecidos, en ambos casos, la protagonista femenina es una mujer nativa de Atlantis que usa un pendiente que es la clave sobre el secreto de la antigua civilización, entre muchos etcéteras. A pesar de que el productor de la cinta, **Don Hahn**, se ha declarado otaku de corazón en varias ocasiones, él siempre ha afirmado que no sabía de la existencia de ***Nadia***, sino hasta mucho después del estreno de ***Atlantis.***

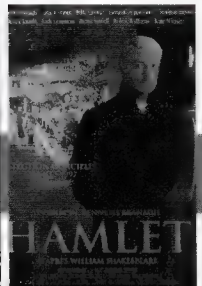
LO MALO ES MENTIR

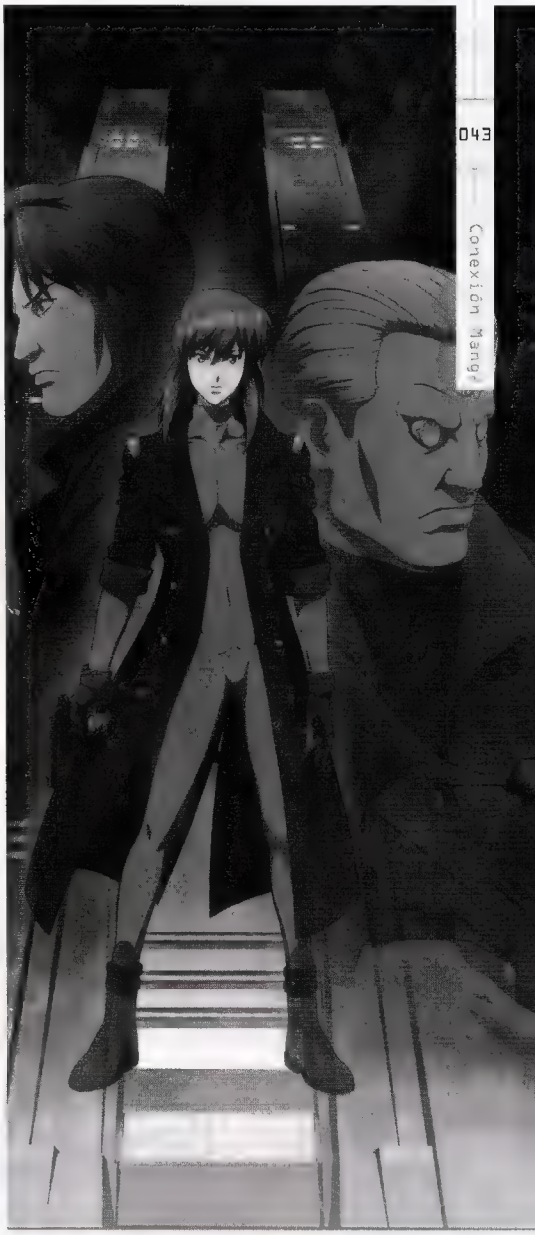
Obviamente, nada de malo tiene hacer un pequeño homenaje a los clásicos. Por ejemplo, varias películas del genial **Akira Kurosawa** están basadas en cintas de vaqueros, **los hermanos Wachowski** no tienen empacho en contar que gran parte de la inspiración para ***The Matrix*** viene de ***Ghost in the Shell***, o el mismo **Guillermo del Toro** no ha dudado en afirmar que el anime de mechas le sirvió para su adaptación de *Titanes del Pacífico*.

Lo feo es que muchos productores y directores mientan acerca de las obras que los inspiran, porque eso nos dice, bajita la mano, que creen que los fans desconocen otras formas de arte y, sobre todo, porque los créditos no se reparten equitativamente. En fin, así son las cosas.





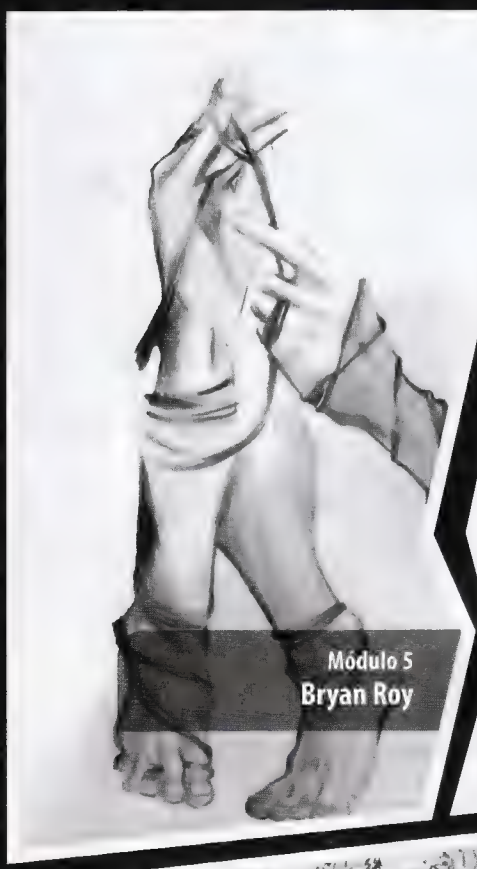




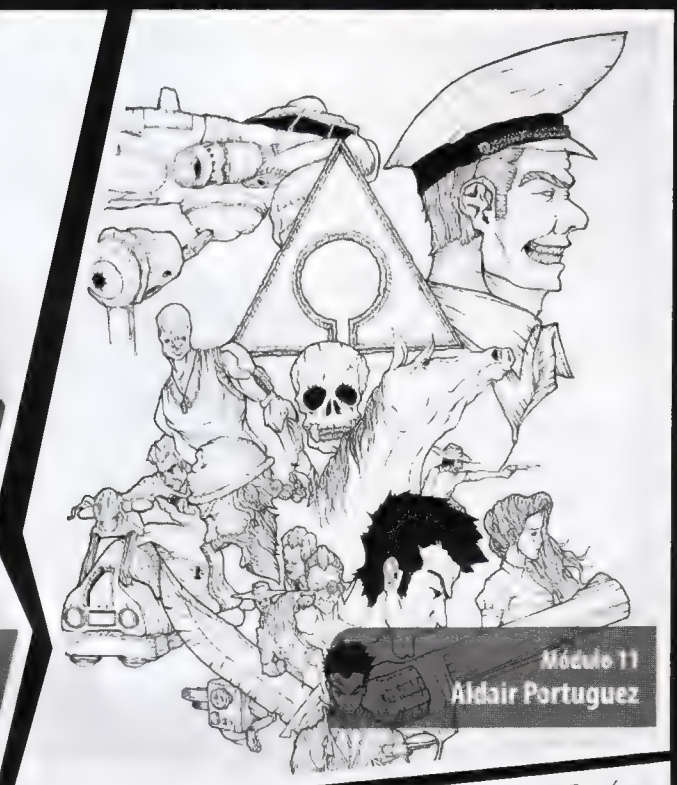
© Darren Aronofsky / Ari Handel
© Satoshi Kon / Madhouse
© Walt Disney Pictures
© Osamu Tezuka / Mushi Poduction
© Walt Disney Pictures
© Hideaki Anno / Gainax

EL FUTURO DEL NOVENO ARTE, SE ENCUENTRA EN DIBUJARTE SCHOOL

DIBUJARTE SCHOOL

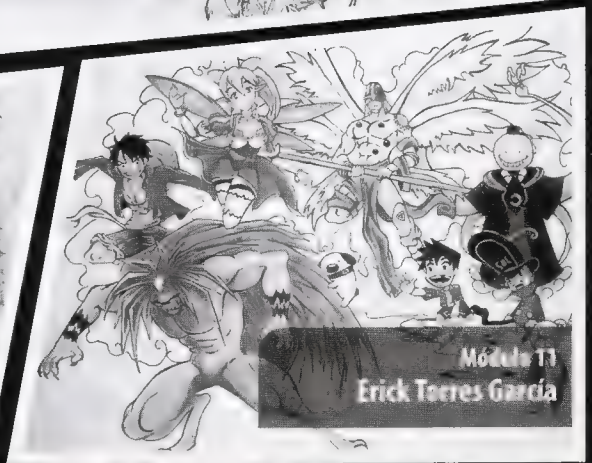


Módulo 5
Bryan Roy



Módulo 11
Aldair Portuguez

Módulo 3
Muños Martinez Sarahi



Módulo 11
Erick Torres Garcia

D.GRAY-MAN HALLOW
© KATSURA HOSHINO/TMS ENTERTAINMENT/TV TOKYO/2016

CONEXIÓN
MANGA
MUV-LUV
© AGE/2003-2016

NUEVAS MASCOTAS DE

CONEXION MANGA

BÚSCALAS CON NUESTROS DISTRIBUIDORES OFICIALES DE CONEXIÓN MANGA

AMI COMIC
MONTERREY, NUEVO LEÓN
Marisol Mier Herrera
ami@amicomistore.com
Tel. 01 (818) 340-7929

TSUNANIME
TEHUACAN, PUEBLA
Lizeth Avendaño
biss_pandora@hotmail.com
Tel. 01 (238) 382-3833

LIBRERIA TALAMAS
NUEVO LAREDO, TAMAULIPAS
Hugo Talamas
magic_ventas@hotmail.com
Tel. 045 (867) 100-0769

CRASH COMIC'S
GUADALAJARA, JALISCO
Gabriela Morales
crashcomic@yahoo.com.mx
Tel. 01 (333) 637-7584

ALDAY COMICS
CANCUN, QUINTANA ROO
Ricardo Alday
aldaycomics@yahoo.com.mx
Tel. 045 (998) 134-0445

KING COMMIC
PUERTO VALLARTA, JALISCO
Eduardo Sánchez
kingcommic@gmail.com
Tel. 01 (322) 224-6917

YUKIS CANDY SHOP
CD JUAREZ, CHIHUAHUA
Filomena Chávez
filoshao@hotmail.com
Tel. 01 (656) 612-7074

TOKORO SHOP
IRAPUATO, GUANAJUATO
José Ruiz Ramírez
animeymangagro@hotmail.com
Tel. 01 (462) 626-2612

MAGIC VENTAS
VERACRUZ, VERACRUZ
Claudia Alvarado
magic_ventas@hotmail.com
Tel. 045 (229) 928-2358

D.Gray-Man Hallow

LA CONTINUACIÓN DE UNA BATALLA ETERNA

LA ESPERA FINALMENTE HA TERMINADO. Y. *D.GRAY-MAN HALLOW* YA ESTÁ AQUÍ. ¡Y VAYA QUE FUE LARGA!. PUES TUVIMOS QUE AGUARDAR MÁS DE 8 AÑOS PARA VOLVER A VER A NUESTRO VIEJO AMIGO. ALLEN WALKER. EN LA PANTALLA.

La esperadísima segunda temporada de esta agridulce aventura, basada en el famosísimo manga de **Katsura Hoshino**, llegó a la televisión japonesa, el pasado 4 de julio, a través de las pantallas de la cadena *TV Tokyo*. A pocas semanas de su estreno, la recepción de los fans ha sido bastante buena, y todo indica que este será un anime tan memorable como su legendaria primera entrega.

Pero todo esto ya lo sabes, así que, ¿por qué no mejor la analizamos a fondo?

ALLEN WALKER: EXORCISTA

Si no has visto los 103 capítulos de la primera temporada de *D.Gray-Man*, aquí te contamos todo lo que tienes que saber para disfrutar de esta genial secuela.

¿Has escuchado acerca de algo llamado "El Diluvio Universal"?, ¿sí?, ¡perfecto! Cuenta la leyenda que, hace varios milenios, Dios quiso terminar con la maldad en el mundo e hizo que lloviera sin parar durante varias semanas. Por esas épocas, un hombre, llamado Noé, encargado de salvar a los seres vivos de la destrucción, construyendo un arca donde sólo los que tenían un corazón puro, pudieron sobrevivir.

La profecía dice que una nueva catástrofe se aproxima y los descendientes de Noé, herederos de sus memorias y su sangre, están aquí para acelerar su llegada y así acabar con la humanidad entera. Al frente de este diabólico clan se encuentra el temible Conde del Milenio (favor de no confundir con el Halcón Milenario), un ente malévolo que usa la materia oscura para construir un ejército invencible de muertos vivientes.

El Conde se aprovecha del dolor de la gente que ha perdido a un ser querido, para... ¡devolver a los difuntos de la muerte! Sin embargo, estos pobres espíritus regresan de la tumba convertidos en armas malignas, conocidas como *akuma*. Y eso no es lo peor, pues la existencia de estos "zombies de destrucción masiva", está llena de dolor y sufrimiento, los cuales sólo aumentan... ¡conforme van matando a humanos inocentes!

Afortunadamente, por cada sombra hay una luz. Una sociedad secreta protege a la humanidad. Se trata de la "Orden Oscura", compuesta por exorcistas que buscan los fragmentos de *inocencia* (una sustancia divina, creada para luchar contra el mal).

Los exorcistas son capaces de unir su cuerpo con la *inocencia*, la cual otorga poderes extraordinarios, como armas súperpoderosas, fuerza y velocidad sobrehumanas, todas habilidades de batalla, sin igual.

Allen Walker es uno de ellos. Este joven se unió a la Orden después de que el Conde lo engañara para revivir a su padre adoptivo, Mana, a quien el mismo Allen, lo devolvió a la tumba usando su *inocencia*. Sin embargo, este encuentro con la maldad lo dejó con una maldición que hace que pueda sentir en carne propia, el sufrimiento de los *akuma*.

Dentro de la Orden, Allen conoció a sus compañeros de lucha: Yuu Kanda, un exorcista súper-poderoso, que odia hacer amigos, y Lenalee Lee, una chica que fue enlistada en la organización, ¡más a fuerzas que por gusto!, y que, a menudo, cuestiona los métodos de la Orden.

Juntos deben luchar contra el Conde y el clan de los Noé, para evitar que éstos destruyan todas las piezas de *inocencia* en el mundo y, a la vez, emprenden una carrera contra el tiempo para encontrar el *corazón de la inocencia*, antes de que caiga en malas manos.

SECRETO IMPERDONABLE

D.Gray-Man Hallow, arranca justo donde nos dejó el último capítulo de la primera temporada. Como recordarás, el cuartel general de la Orden Oscura ha resultado completamente destruido durante la batalla por frustrar los planes del Conde de crear una nueva Arca.

Por eso, tras una feroz batalla en contra de un par de *akuma*, Allen, Lenalee, Kanda y Lavi, son llevados hacia las nuevas instalaciones de la organización en algún lugar secreto de Europa. Ya en su nuevo hogar, Allen es inmediatamente llamado ante su amo, Cross Marian, quien le informa de un terrible secreto.

Al parecer, Allen guarda dentro de sí el espíritu y las memorias de un prominente miembro del clan Noé, más precisamente, el del decimocuarto heredero. Eso explica por que el joven exorcista podía activar y mover el Arca durante el desenlace de la primera temporada. Si esto no fuese suficientemente impactante, todo parece indicar que dicho espíritu le fue implantado por su propio padre adoptivo, Mana Walker.

Esto ha hecho que la Oficina Central de la Orden, ponga sus ojos en Allen, pues si el espíritu del decimocuarto Noé llegara a despertar, podría significar el fin de la organización. Por ello, el director Lvellie, junto con el supervisor Komui Lee, anuncia que el exorcista deberá someterse a un duro tratamiento para evitar que su maligno poder surja.

Esa misma noche, Cross Marian es atacado en su propia habitación. Al principio se presume que ha muerto. Sin embargo, cuando el director Lvellie llega a la escena del crimen, el cuerpo ha desaparecido. Allen es el único de los exorcistas en conocer del ataque, pues a todos los demás se les ha dicho que el general "está en una misión de encubierto". Hasta el momento nadie sabe su paradero.

UN NUEVO RECLUTA

A pesar de que Allen está muy triste porque su amo ha desaparecido, el trabajo es trabajo. El, Kanda, Marie y el inspector Link, son comisionados para investigar una serie de robos en París, los cuales, se presume, están relacionados con una pieza de *inocencia*.

El ladrón, que tiene la habilidad de poseer los cuerpos de la gente, resulta ser Timothy, un huérfano de 9 años que roba para ayudar a mantener el orfanato, que ha sido su hogar por los últimos 2 años. Allen y los chicos llegan a la capital francesa y, tras una cómica persecución, siguen al pequeño hasta su hogar adoptivo.

Mientras los exorcistas intentan convencer a Timothy de que vaya con ellos para inspeccionar la extraña gema que tiene en la frente, un *akuma* crea un sello mágico y comienza a atacarlos, tratando de robar la *inocencia* del pobre niño.

Este demonio no está solo, pues lo acompañan otros dos engendros infernales, uno de nivel 2 y otro de nivel 3. Para salvar las vidas de sus compañeritos y del inspector Link, Timothy se ve obligado a desplegar todo su poder. Entonces descubre que es capaz de poseer a los *akumas* de nivel bajo.

Mientras tanto, Allen, Marie y Kanda intentan acabar con el otro de los *akuma* y, gracias a la intervención de un agente de la Oficina Central, logran acabar con él. Sin embargo, la victoria resulta cara para el joven Walker, pues descubre que algo maligno está por despertar en su interior.

Tras la batalla, Timothy decide unirse a la Orden. Después de todo, su habilidad (muy parecida a la de Cross Marian) es un arma muy valiosa que no debe caer en las manos equivocadas.

REGRESO TRIUNFAL

D.Gray-Man Hallow es una dignísima continuación de la serie que nos puso a soñar hace ya casi 10 años. Todo lo bueno del show original sigue justo donde lo dejamos. La animación, realizada de nueva cuenta por *TMS Entertainmet*, es exactamente igual a la de la primera temporada, sólo que con unos cuantos retoques que la hacen ser sobresaliente.

El humor ácido de la señora Hoshino tampoco se ha perdido, y se nota que el equipo de producción se preocupó bastante por guardar el estilo del manga lo mejor posible. Lamentablemente, **Sanae Kobayashi**, **Takahiro Sakurai** y los demás actores de voz, no regresaron para esta segunda entrega. Sin embargo, el nuevo reparto, encabezado por **Ayumu Murase**, también tiene lo suyito.

Lo único malo de *D.Gray-Man Hallow* es que sólo tendrá 13 episodios, en los cuales deben caber los más de 60 capítulos del manga que aún no han sido adaptados. Esto provoca que la serie se sienta un poquito apurada, a diferencia de la primera entrega, la cual se tomaba su tiempo para contarnos cada detalle de la trama.

Pero lo peor del caso es que, al ser tan cortita, te podemos asegurar que ésta será una de esas series que uno no quiere que se acaben, de ésas que son tan buenas que, cuando terminan, lo dejan a uno con ganas de más acción.

Como verás, *D.Gray-Man Hallow* ha cumplido, con mención honorífica, con todo lo que prometió antes de su estreno. ¿A poco no valió la pena la espera?

© Katsura Hoshino/TMS Entertainment/TV Tokyo/2016

FICHA TÉCNICA

SEIYUUS:

JUNG YONG HWA

EL TALENTO DE LAS MIL CARAS

Por Paulina Olvera

Los idols han ganado una popularidad inmensurable en los últimos años. Han conseguido fans de manera ilimitada, ya sea en solitario o en grupos, los coreanos han conquistado al mundo. Hoy hablaremos de un chico que es talentoso en muchas formas: canta, compone, escribe, actúa y toca la guitarra, además es líder de una de las bandas más famosas del "K-Rock": *CNBLUE*.

Jung Yong Hwa, es un joven 27 años de edad, originario de Yeoksam, Corea del Sur. Es mejor conocido por su electrizante forma de tocar la guitarra y su melodiosa voz en *CNBLUE*, pero está lleno de muchas otras sorpresas.

UNA CARRERA INICIADA CON BELLEZA

Jung Yong Hwa, ya era conocido como un *ulzzang* (una especie de chicos y chicas muy guapos que se hacen famosos en internet, justamente por su belleza física), gracias a una serie de actuaciones en las calles, como guitarrista, desde ahí fue "cazado" por los agentes de *FNC Entertainment*. Al principio, Jung Yong Hwa rechazó la oferta, pero sus representantes le insistieron y finalmente aceptó.

Antes de entrar a la universidad, Jung Yong Hwa, se unió a FNC Entertainment, y debutó en el drama *You're Beautiful*, en un papel muy acorde a él: un guitarrista, líder de una banda, incluso obtuvo un premio, el *New Star* en los *SBS Drama Awards* del 2009. Mientras tanto, en su carrera como músico, *CNBLUE* hacía distintas presentaciones en Japón, aún sin debutar. Ya en el 2010, lanzarían *Now Or Never* con el sello *AI Entertainment*, que marcaría su debut oficial. Ese mismo año, participó en el reality show *We Got*

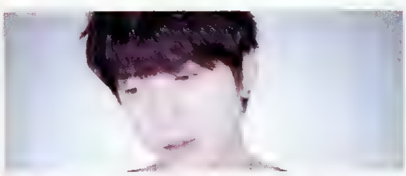
Married. Meses después, ya con *FNC Entertainment*, lanzó el mini-album *Bluetory*.

En el 2011, lanzó su primer sencillo como solista, *For First Time Lovers*, e *In My Head*, éste último fue elegido como *ending de Supernatural: The Animation*.

En el 2012 siguió su carrera con el grupo, compuso las canciones *Where You Are*, del álbum *Code Name Blue*, y alcanzó niveles espectaculares de popularidad. Ese mismo año se le vio en un cameo, en el drama *A gentleman's Dignity*, junto a su compañero **Lee Jong Hyun**.

Mientras sus compañeros hacían carrera en la actuación, él le dio un empujón a la *roockie* **JUNIEL**, y participó en su debut.

Su primer álbum como solista fue apenas el año pasado, en enero, y se tituló *One Fine Day*. Todas las melodías de este disco fueron enteramente escritas y compuestas por él, pero cuenta con las colaboraciones de **YDG**, **Yoon Do Hyun**, **Verbal Jint**, **Peter Malick** y **JJ Lin**.

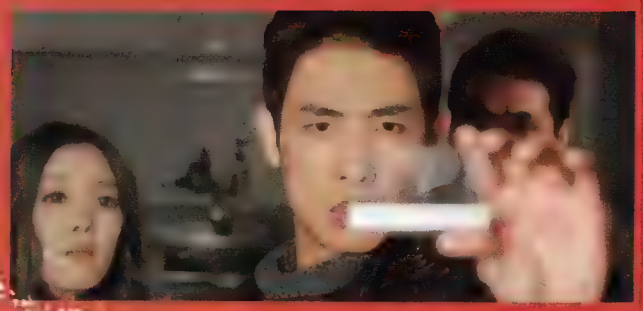


UN CHICO COMÚN EN UN MUNDO EXTRAORDINARIO

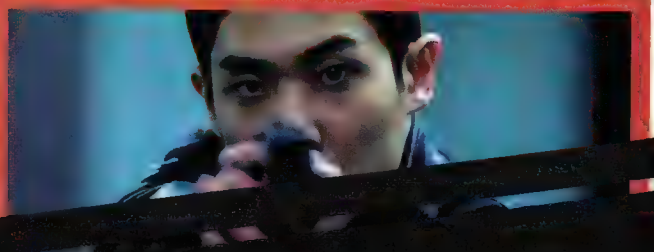
Como cualquier otro joven, Jung Yong Hwa, es muy "amiguero", de personalidad muy alegre y jovial. En la industria tiene muchos amigos, de su empresa, de los dramas en los que ha actuado y de los realities en los que participado, podemos mencionar a **Park Shin Hye** (con quien compartió escenario en su primer drama), **Lee Joon** (ex miembro de **MBLAQ**), **JJ Lin**, **Yang Dong Geun** (co-estrella en [illegible]), **JongHyun**, **MinHyuk**, y **Jung Shin** (sus amigos de grupo), como sus mejores colegas. Es considerado uno de los idols con mejores relaciones de la industria, dentro del top se encuentran **Kai** (miembro de *EXO*), **Niel** (de *Teen Top*), **Jang Geun Suk**, **Lee Min Ho**, **T.O.P** (de la banda *BIGBANG*).

Le gusta mucho jugar básquet y practicar el snowboard. Es fanático de *Los Simpson* (tan seguidor de la serie, que los fans le han hecho pasteles y regalos temáticos), y de *Games of Thrones*. Le encanta el café y tiene una extraña manía de dar la mano a todo mundo (por eso sus compañeros le han apodado algo así como "[illegible] Yong"). Habla un poco de español, chino e inglés. Pasó momentos de mucha angustia cuando fue diagnosticado con nódulos en la garganta, pero afortunadamente, ese obstáculo no pudo frenar su carrera.

Jung Yong Hwa, es un chico muy talentoso, es muy [illegible] en el *cambiante y fascinante* mundo del *K-Pop*.



El mundo de los dramas coreanos es cada vez más intenso, la calidad sube y muchos no cumplen con las expectativas, a pesar de los grandes elencos y buenas actuaciones. Esta vez hablaremos de un drama que nos entusiasmó, pero que nos quedó a deber.



VAMPIRE DETECTIVE

no un gran vampiro

Por Zorro de Seda

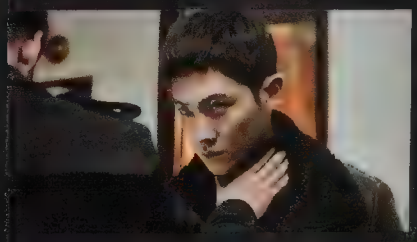
Vampire Detective trata la historia de Yoon San, quien dirige una agencia de detectives privados, junto con su amigo Goo Yong Hyung . Un buen día… Yoon San… ¡es convertido en vampiro! Tiene nuevas y maravillosas habilidades, así que las ocupa para su trabajo como investigador, además, para resolver un caso personal: dos de sus mejores amigos han desaparecido y se propone encontrarlos.

PROBLEMAS "VAMPIRESCOS"

El drama comienza bien, hay misterio, intriga, personalidades muy fuertes, ¡y un cameo de **Jae Hee**! En cada episodio disfrutaremos de un emocionante caso, éstos tienen pistas para poder entrelazarse con una intriga mayor; es un formato muy similar al de *Vampire Prosecutor*, aunque en este caso, las resoluciones "se van por lo fácil", y no por algo más inteligente: en lugar de dejar pistas para que el espectador pueda sacar conclusiones sobre quién es el culpable.

El programa revela las cosas importantes justo antes del final. Parte de la diversión de ver dramas policiacos, es el ser capaz de desentrañar, junto con los personajes, el misterio de la serie.

Otro gran problema es la evidente falta de "elementos vampirescos". Cuando el título nos promete algo sobre vampiros, de menos esperamos ver al bizcocho de **Lee Joon** mordiendo cuellos, como un ser nocturno muy sexy, o una buena caracterización, pero no, ¡no hay nada!; ni siquiera colmillos.



¡Muy mal, tache!… desaprovecharon el talento de Lee Joon. Además, el elemento vampiro que se supone, haría diferente la serie junto con los argumentos policiacos habituales no se cumple. Muchos de los casos destacados en este drama podrían resolverse sin el empleo de habilidades vampíricas. El romance principal quedó mucho a deber; la química entre los personajes Yoon San y Yoo Jin, es casi nula.

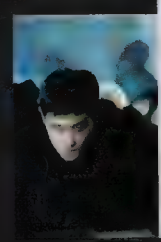
Es interesante que la historia empiece cuando Yoon San, todavía es humano; muchos argumentos comienzan en un mundo donde el personaje ya tiene siglos (literal), siendo vampiro. Pero en nuestro drama, el convertirse, crea la oportunidad de tener una perspectiva interesante y fresca, centrándose en cómo Yoon San y sus amigos tienen que "ajustarse" a la transformación, (y por consecuencia a su nuevo "estilo de vida"), pero curiosamente, el cambio fue "demasiado común", como si convertirse en vampiro, ¡fuera como entrar en menopausia!, o algo por el estilo.

ALGUNOS PROS

No todo es negativo para este drama, los personajes son bastante fuertes y bien construidos. Me pareció que el escritor fue muy generoso para dedicar episodios enteros, para decirnos la historia de cada personaje en la segunda mitad de la serie. ¡Esto le dio un gran respiro!

El elenco fue una de las cartas fuertes. En primer lugar, está **Lee Joon**, que ha sabido ganarse un lugar entre los grandes talentos jóvenes de Corea. **Se Young** también hace un papel muy bueno, y qué decir de **Lee Chung Ah**, en una espectacular actuación como "mujer fatal".

El drama también tiene alguna buena selección de música de fondo, e incluso utiliza pistas instrumentales de *Vampire Prosecutor*. Me di cuenta de que al menos una de las canciones (en concreto, la música instrumental usada en la secuencia de introducción del *Vampire Prosecutor*) fue remezclada para un sonido más moderno.



FICHA TÉCNICA

Título:
Vampire Detective
Género:
Thriller, misterio, acción
País de origen:
Corea del Sur
Idioma/s:
Coreano
Reparto: Lee Joon, Oh Jung-se, Lee Se-young, Lee Chung-ah, Jo Bok-Rae, Ahn Se-ha, Jei as Se-Ra, Kim Yoon hye
Episodios: 12
Producción: OCN
Dirección:
Kim Ga-ram, Lee Seung-hoon
Guión: Yoo Young-seon
Emisora: OCN
Primera emisión:
Marzo 27 2010
Última emisión:
Junio 14, 2010

© Kim Ga-ram, Lee Seung-hoon / OCN

MUV-LUV

AMOR INTERDIMENSIONAL

Hoy te vamos a presentar una franquicia de visual novels, que es muy peculiar en varios sentidos. No sólo se trata de una saga que ha inspirado varios mangas, novelas ligeras y series de anime; tampoco se trata de las múltiples secuelas que ha tenido hasta la fecha, y que hacen a este título tan especial. ¿Quieres saber de qué se trata?

Hablamos de *Muv-Luv*, una franquicia de novelas visuales creada por la compañía japonesa *Age*, que se ha ganado el cariño de miles de jugadores en todo el mundo, y que está a punto de recibir su primera traducción al inglés, después de más de 13 años de haber sido lanzada al mercado.

¡Así es!, el primer título de la saga de *Muv-Luv*, salió a la venta en febrero de 2003, para el sistema operativo *Windows 2000*, de Microsoft. A partir de entonces, [illegible]

[illegible]

El primer título oficial de la franquicia salió a la venta en febrero de 2003. Este juego (exclusivamente para adultos), está dividido en dos partes. La primera, llamada *Muv-Luv Extra*, trata sobre la vida de Takeru, un estudiante de preparatoria que debe decidir entre dos chicas que compiten por su amor. Por un lado se encuentra Sumika, su tierna y siempre fiel mejor amiga de toda la vida, y, por otro, está Meiya, la guapa here- [illegible] comprometido, en un matrimonio arreglado.

Cabe señalar que este título tiene lugar en el mismo [illegible]

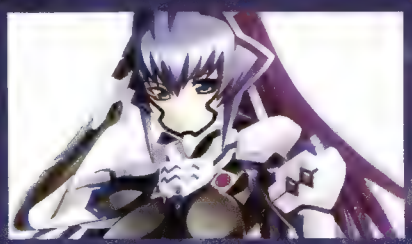
Las cosas se complican cuando la bella Meiya se muda a casa de Takeru para acostumbrarse a su nueva vida de casados, lo cual enfurece a la pobre Sumika. La historia transcurre normalmente y finalmente el jugador debe

decidir con quién se queda. Hasta aquí, todo se ve normal. Sin embargo, sin importar la decisión que Takeru tome, la trama continúa de una manera muy especial. Aquí comienza la segunda parte del juego, titulada *Muv-Luv Unlimited*, la cual se desarrolla en un universo paralelo donde (¡no te rías!, ¡¡¡es en serio!!!) una raza de extraterrestres, conocida como BETA, se ha apoderado de la Tierra y ha impedido que nuestro héroe realice su historia de amor.

POSIBILIDADES INFINITAS

El segundo título de la saga salió a la venta en 2006, bajo el título *Muv-Luv Alternative* (aunque, curiosamente, es el único juego de la franquicia que no es alternativo en ningún sentido). Esta nueva entrega continúa con las aventuras de Takeru y sus muy cariñosas compañeras mientras siguen luchando en contra de los invasores.

Lo complicado inicia con el lanzamiento de *Muv-Luv Alternative Chronicles*, en sus volúmenes 1, 2, 3 y 4, los cuales fueron estrenados, uno por año, entre 2009 y 2013. Lo curioso de estos títulos es que, en vez de tratarse de secuelas directas a *Alternative*, se dedican a cubrir cada una de las posibilidades que se desatan a partir de las decisiones tomadas por el jugador en las precuelas. ¡Sí!, los creadores de estas novelas visuales se preocuparon porque aún el más flojo de los usuarios conociera la trama a fondo.

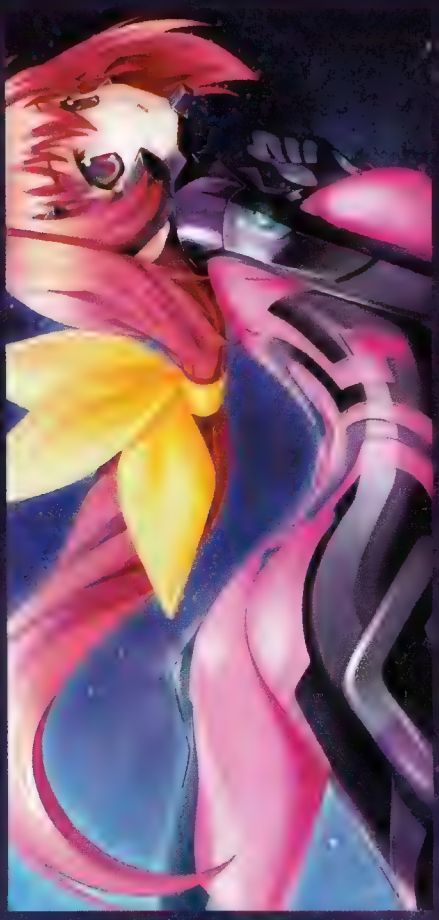


SECUELAS EN LA VIDA REAL

A lo largo de su historia, *Muv-Luv*, ha inspirado cuatro series de manga, la primera de las cuales se estrenó en 2003, junto con el primer juego. El último de estos mangas dejó de publicarse en 2011, después de 8 años, desde el lanzamiento del primer capítulo.

También se han visto luz dos series de novelas ligeras en honor a esta complicada historia, una entre 2006 y 2009, y la otra, paralelamente, entre 2007 y 2013, con un total de seis volúmenes (¡y pensar que todo comenzó con un juego de menos de 20 horas de duración!). Obviamente, las series de anime tampoco podrían hacerse esperar. Así nació, en 2012, *Muv-Luv Alternative: Total Eclipse*, una serie de 24 capítulos producida por *Satelight* y dirigida por **Masaomi Andou**. Además, a principios de este año se estrenó *Schwarzesmarken*, un spin-off animado de 12 capítulos que se sitúa en el inicio de la invasión de los temibles BETA.

En fin, la historia de *Muv-Luv* es inmensa, llena de personajes y posibilidades. Te podemos asegurar que, si decides adentrarte en ella, vas a pasar un muy buen rato explorando cada uno de los universos posibles. Sólo recuerda que, para entrar en este maravilloso mundo, es necesario tener tu credencial de elector, pues se trata de una aventura sólo para adultos.



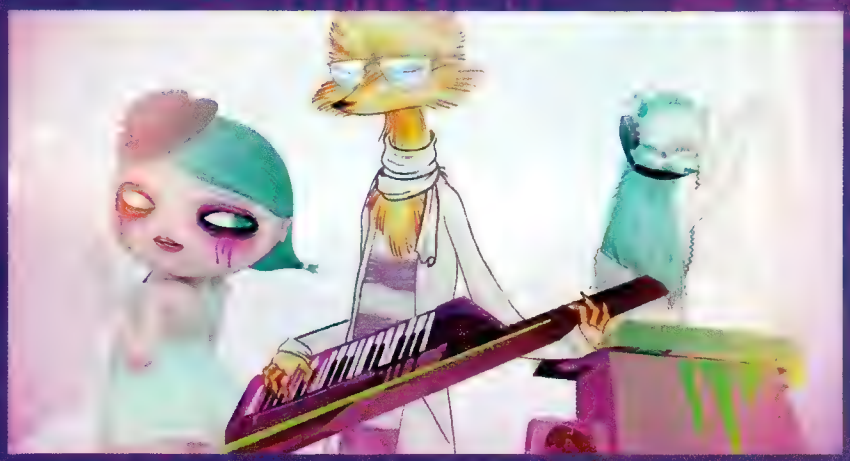
© Age/2003-2016

STUDIO KILLERS

LOS REYES VIRTUALES DEL ELECTROPOP EUROPEO

Por Haru

Esto de las estrellas virtuales de la música no es nuevo. Ya desde principios del nuevo milenio, cierta banda estadounidense, llamada *Gorillaz*, demostró que no es necesario presentarse en carne y hueso sobre un escenario para ganarse el cariño de los fans, un concepto que quedó perfeccionado con la llegada de *Hatsune Miku* y los chicos de *Vocaloid*.



Por eso, hoy te vamos a presentar a una banda de electropop muy particular. Se trata de *Studio Killers*, un grupo musical proveniente del norte de Europa que ha estado sonando muy fuerte en el ciberespacio, desde su debut, en el año 2011.

IDENTIDAD DESCONOCIDA

A pesar de que la carrera de los *Studio Killers*, está por cumplir cinco años, nadie conoce la verdadera identidad de sus integrantes. Esto se debe a que estos talentosos artistas han sabido esconder sus nombres y rostros detrás de unas identidades muy especiales. La líder de esta banda danesa-finlandesa, es una munequita muy linda (aunque un poquito tétrica) que se hace llamar **Cherry**, quien le da voz a las geniales creaciones del grupo. La alineación la completan **Bipolar Bear**, un osito que cumple con la función de mánager de la agrupación, **Goldie Foxx**, un zorro que maneja con mucha maestría los teclados, y **DJ Dyna Mink**, un visón azul que hace mezclas bastante locas.

DE LA RED, PARA LA RED

Los *Studio Killers* hicieron su primera aparición en el mundo virtual en el año 2011, con una canción llamada *Ode to the Bouncer*, cuyo clip musical logró acumular cientos de miles de visitas en cuestión de días, especialmente desde lugares como Finlandia, Suecia, Dinamarca y los Países Bajos. Este primer

video causó conmoción en el mundo entero, pues todos querían enterarse de dónde habían salido estos personajes tan talentosos como extraños.
El misterio continuó por dos años más, durante los cuales canciones como *Jenny*, *Eros and Apollo* y *Who is in your Heart Now?* hicieron crecer la popularidad de la banda en *YouTube*.

Finalmente, las voces de los fans que pedían desesperadamente un disco de estudio fueron escuchadas. Esto sucedió en el año de 2013, con el álbum titulado *Studio Killers*. Esta producción estuvo financiada [illegible] y no fue producida por ninguna firma discográfica.
La canción que completó la discografía de esta banda llegó al año siguiente, con el nombre de *Grande Finale*. Desde entonces, *Studio Killers* no ha lanzado nuevos sencillos, lamentablemente.

DE LA PANTALLA AL ESCENARIO

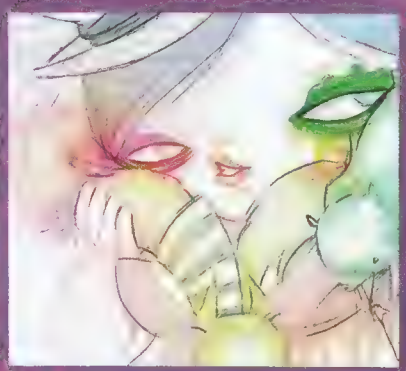
Nadie ha visto los rostros de los integrantes de *Studio Killers*. Sin embargo, esto no significa que estos animalescos músicos no se hayan presentado en vivo sobre un escenario. El grupo anunció, a finales de 2014 que comenzarían a tener presentaciones en vivo.

Sin embargo, para realizar una gira es necesaria una gran cantidad de dinero, con el cual la banda no contaba. Afortunadamente, la internet es generosa y los fans donaron a la noble causa más de 50 mil libras esterlinas (casi millón y medio de pesos mexicanos), a través de la plataforma de *crowdfunding*, *Kickstarter*. Lamentablemente, esta gira mundial sólo ha alcanzado a Finlandia, pues la banda se presentó en el *Festival Ilosaarirock* en el año 2014, y ha tocado, durante dos años consecutivos, en la serie de conciertos, *Ruisrock* en ese mismo país.

Las presentaciones en vivo de *Studio Killers* son todo un espectáculo, pues combinan música en vivo con efectos de alta tecnología. Como ya te dijimos, estos chicos son muy celosos de su identidad, por lo cual, tanto Goldie Foxx como Dyna Mink han salido a escena con el rostro cubierto por máscaras, mientras que Cherry ha aparecido únicamente proyectada en una pantalla gigante.

EL FENÓMENO CONTINÚA

A pesar de que estos chicos no han tenido actividad desde su última presentación en el *Ruisrock*, sus perfiles en redes sociales se actualizan con mucha regularidad con toda clase de ilustraciones y noticias. A finales del año pasado, la banda anunció que un nuevo mánager los ayudaría a alcanzar nuevas alturas (aunque no proporcionaron más detalles), por lo cual deducimos que una nueva producción está en el horno.



SI ERES FAN DE LA MÚSICA ELECTRÓNICA, NO PUEDES PERDERTE LAS GENIALES CANCIONES DE STUDIO KILLERS.

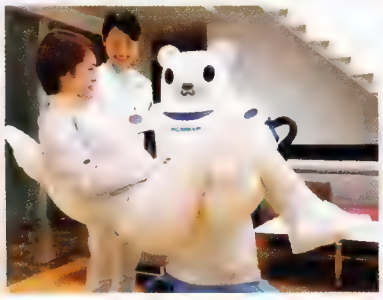
¡SÍGUELOS, NO TE ARREPENTIRÁS!

HACIENDO LA VIDA MÁS RESISTIBLE

SER DISCAPACITADO EN JAPÓN

Por Sunako Ye-Seul

Ser una persona con algún tipo de discapacidad física, lamentablemente hace la vida poco llevadera; sin embargo, cuando el país pone su esfuerzo para ayudar a hacerla más tolerable, y que se permita el desarrollo personal de esta gente de la forma más "normal" posible, la discapacidad no será tan difícil de afrontar.



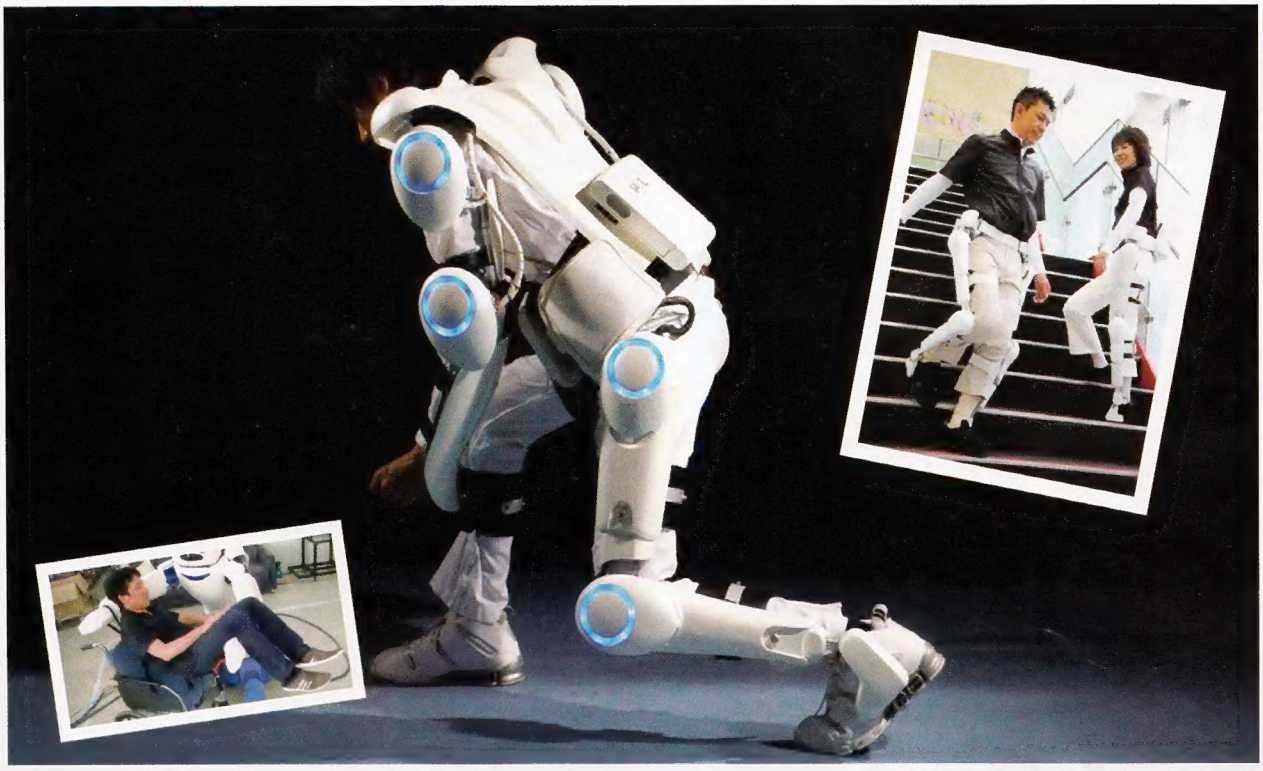
Este es el caso de Japón, país que cuenta con una estructura bien implementada para la gente con limitaciones, especialmente físicas. Ser discapacitado en este país no es condición para privarse o restringirse en la educación o el trabajo. Japón se puede jactar de dar muchas facilidades a las personas que cuentan con algún tipo de discapacidad física. En fin, especifiquemos más acerca de los tipos de ayuda que ofrece Japón a su gente con alguna discapacidad física.

DISCAPACIDADES MOTRICES

La gente con limitaciones motrices, pueden obtener diversos tipos de ayuda. Esto va desde que, en todos los autobuses y trenes, hay asientos reservados para personas este algún tipo de dificultad; mismos que, la gran mayoría de las personas respetan como lo que son: reservados para quienes los necesitan; hasta descuentos para el uso de estos sistemas de transporte.

En la misma tónica, las escaleras eléctricas se encuentran, prácticamente, en cualquier lugar. Y el tamaño no importa. En algunos casos, su tamaño no pasa de los ocho escalones; hay que mencionar que la escalera eléctrica más pequeña del mundo se encuentra en Kawasaki.

Esto es de gran ayuda, sobre todo para las personas mayores, que tienen dificultades para subir escaleras fijas. Del mismo modo, básicamente todos los edificios y las estaciones de tren cuentan con elevadores acondicionados, lo cual facilita el movimiento de la gente con dificultad para caminar o para quien se transporta en silla de ruedas. Algo realmente interesante es ver que, si en una estación de tren, una persona en silla de ruedas tiene necesidad de subir al vagón, los trabajadores de la estación detienen el tren por unos segundos para colocar una



pequeña rampa y hacer subir la silla sin dificultad. Pero esto no es todo, sino que se le pregunta a la persona sobre su destino y, al momento de bajar, debido a que ya se rastreó el tren y el número de vagón, ya lo estarán esperando de nuevo otros trabajadores para, ahora, ayudarlo a descender.

Por otra parte, los baños también están dispuestos con plataformas para el uso con sillas de ruedas. Además, en un plano más trivial, algunos lugares, aunque todavía no en muchos, es posible encontrar máquinas expendedores de bebidas más pequeñas para que la gente en silla de ruedas pueda seleccionar lo que desea tomar sin dificultad.

PARA LA GENTE INVIDENTE

Japón es una nación que tiene una consideración notable hacia las personas invidentes. Algo que puede sorprender en primera instancia es que todas las calles niponas cuentan con guías amarilla con relieves en el piso. Y no sólo las calles, sino también los cruces peatonales, las estaciones de tren y muchos edificios públicos, lo cual facilita el movimiento de la gente invidente.

De forma similar, los letreros y mapas cuentan con sistema Braille. En las estaciones del tren, para saber a qué andén dirigirse, es posible consultar las placas con este tipo de escritura, las cuales se sitúan al pie de las escaleras de la estación.

En un plano más general, tampoco es raro ver el uso de computadoras o celulares especiales para los invidentes.

Como vemos, el sistema de asistencia a los discapacitados es notable en este país. En Japón, el proveer de la infraestructura básica, es considerado un deber del Estado, al mismo tiempo un derecho para estas personas, lo cual les permite participar activamente en la sociedad. Sería bueno que este tipo de idea fuera escalando también en nuestros países.

BUZÓN

Por Angel Princess y Goji
E-mail: angelygoji@vanguardiaeditores.com

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

De todas las ideas tontas que has tenido Goji, ésta es la peor... -*¿Que tiene de tonto querer recaudar firmas para exigir a Eiichiro Oda que acabe de una vez por todas con One Piece?* –¡Que nadie te va a apoyar en una petición tan loca! –*¿Ni siquiera si ofrezco darle a cada otaku que firme una foto tuya en tanga?* ZOPAS -¡Auch! –Mejor... ¡COOOMENZAAAMOS!

CARO PHANTOMHIVE

BUENAS.

Soy **Caro**, tengo 18 años y soy del Edo. de México. ¡Uf!, por dónde empezar... Me encanta su revista, llevo demasiado tiempo leyéndola y me enamoré por completo de lo que hicieron; lo malo es que por donde vivo hay muy pocas, y me gustaría que hubiera una suscripción o algo así. Me encantan los posters que sacan, pero me gustaría que pusieran más yaoi (ya saben). Además de eso, todo es súper perfecto, me muero de risa cada que se pelean, ¡es muy divertido! Bueno me despido, felicitándolos por su revista, y agradeciéndoles por su trabajo. Saludos. Sayonara.

RE: HOLA

Caro-chan, me gustó mucho tu entusiasta mail... -*Si, todo iba bien hasta que pidió más yaoi. ¡Ah, pero qué necias son las "yaoistas"*! –Sangrón. Caro-chan, esperamos mejorar la distribución para que tengas más chance de conseguir la revista... -*Pero a cambio ya no pidas más yaoi chava, juar.* –Ya párale, menso. Gracias por decir que todo está perfecto en la revista nakama Caro... -*Sobre todo yo.* –Sí, eres un "perfecto tarado". -*¡Buaa!* –Je. Sayonara Caro-chan y recuerda ¡Yaoi por siempre!

GERARDO NOLASCO ARELLANO

HOLA QUERIDOS AMIGOS.

Me llamo **Gerardo** pero en el Facebook me conocen como Jumpe. Les escribo para felicitarlos, ya que me han gustado mucho los cambios que han hecho. Soy seguidor de ***Conexión Manga*** desde el numero 156 y no me he perdido ninguna revista, sólo que me gustaría que en el póster pusieran algo para desprenderlo más fácil, ya que cuando trato de separar el póster, siempre termino por maltratarlo un poco. Me gustaría mandarle un saludo a mi amiga Ari-chan. Bueno me despido, no sin antes desearles lo mejor y que sigan teniendo el éxito de siempre. Su gran amigo Jumpe Manaka.

RE: HOLA

-Oye Gerardiux te tengo una solución para que no se maltrate el poster cuando lo arranques... ¡¡¡Despréndelo con cuidado cuate!!! Juar. ZOPAS -*¡Aaargh*! –Ejemn, Gerardo-kun, gracias por tus sugerencias para mejorar la revista y me alegra que no te pierdas ni un solo número... -*Y sólo por eso le mando un saludote a tu amiguita Ari-chan y de paso a ti te digo... ¡¡¡preséntamela, mi cuate Jumpe*!!! -¡Goji! Bueno, bye bye nakama Gerardo y muchas gracias por tus buenos deseos.

NINA "SAKURA YUI"

¡HOLA!

Me llamo **Nina** y tengo 15 años, me encanta su revista y siempre la compro. Mis animes favoritos son: ***Saint Seiya, Sakura Card Captor, Mirai Nikki*** y ***Lucky star***. Me gustaría que pusieran un póster de ***Saint Seiya the Lost Canvas*** y también me encantaría que escribieran sobre algunos seiyuus. Invito a los seguidores de la revista a mi página de Facebook: ***Saint Seiya The Lost Canvas*** (Arte Manga) para llegar a los 11 mil. Me despido. ¡Sayonara Otakus!

RE: HOLA

Nina-chan, ya pusimos tu página de Face; para que puedas llegar a los 11 mil. -*¿11 mil qué? ¿Años?* –Puede referirse a "likes" o visitas, menso. –*¡Jumn! Pues que especifique. ¿No?* –Nina-chan, como ves, siempre estamos hablando de los más populares seiyuus en nuestra revista y también seguiremos hablando de tus series favoritas... -*Y a ver si haces una página de Face de Sakurita, mi Nina. ¡¡¡Esa sí que la visitaría*!!! –Payaso. Chao, Nina-chan y suerte con tu página de Facebook.

VALRIA

HOLA ANGEL Y GOJI.

Mi nombre es **Valria** alias "Niña Otaku". Es la primera vez que les escribo, mi anime favorito es ***Diabolik Lovers***, y me gustaría que saliera una tercera temporada. A mi amiga Casandra y a mí nos gusta leer las ediciones de su revista, donde hablan de ese anime, y entre otros me inspiraron para dibujar a varios personajes. Normalmente me gusta realizar hombres-anime, porque los dibujan muy hermosos. Me despido con un saludo y un abrazo a Angel y Goji.

RE: HOLA

Tomodachi Valria, yo también estoy esperando una tercera temporada de *Diabolik Lovers*, pues la verdad no quede conforme con el final de la segunda temporada... -*¡Sí como no! La verdad es que tú y Valria sólo quieren ver a más chicos guapos*... -Bueno, eso también, ji. Por cierto Valria-chan, ojala y puedas mandar un dibujo de los que haces de galanes de anime. -*¡Nooo*! –Payaso. Bye-bye, Valria-chan, y saludos a tu amiga Casandra.

¡Matta ne, tomodachis! Y no olviden visitar la página de Facebook de *Conexión Manga Oficial* para ver los comentarios de Angel Princess y el odioso Goji.

EDITOPOSTER

Una empresa con nuevas ideas

IMPRIME TUS IDEAS A LO **GRANDE**

TE OFRECEMOS SERVICIO DE IMPRESIÓN EN GRAN FORMATO EN ALTA RESOLUCIÓN

BASE SOLVENTE
A 1200 DPI'S

- Lona
- Vinil autoadherible
- Lona Mesh
- Tela Canvas

Tel. 1323 0100

Salvador Díaz Mirón 156, Santa María La Ribera, Cuauhtémoc, CDMX

VISITANOS EN:

SALVADOR DÍAZ MIRÓN 156, SANTA MARÍA LA RIBERA, CUAUHTÉMOC, CD MX.
TEL. 1323-0100.